ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING

GAME PS PLAYERS

遊戲誌PS VOL.006

互動遊戲誌 VCD HK$18 2001.02.28 www.gameplayers.com.hk

X世代－會否降臨？X-BOX最新情報剖析

新欄開張！神秘專欄即將開始連載

全技表公開！BLOODY ROAR 3

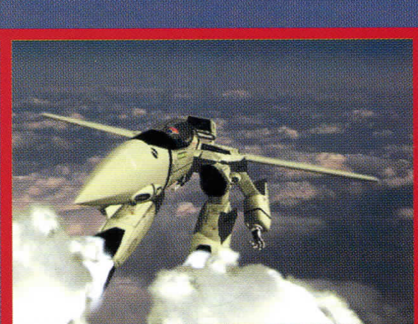
一切從死開始……Shadow of MEMORIES

大量新作推介 魔劍XX METAL GEAR SOLID 2

SD GUNDAM GGENERATION-IF

互動遊戲誌第62集
3月2日於互動電視上映

Macross M3







HYPER 電腦遊園地

PC PLAYER Vol.78

隨書附送 CD-ROM 每本港幣 20元正

您想在電腦上玩《Sonic Adventure 2》、《Phantasy Star Online》等大作嗎？今年實現您眼前！！

專訪大宇「**蔡魔王**」

《軒轅伏魔錄》戰無不勝全攻略

《俠客列傳》完全版 CD，免費隨書附送

創造屬於自己的遊園地



CONTENTS

GAMEPLAYERS PS
VOL.005
隨書附送 互動遊戲誌VCD
2001年2月28日
隔週三推出
每本港幣18元

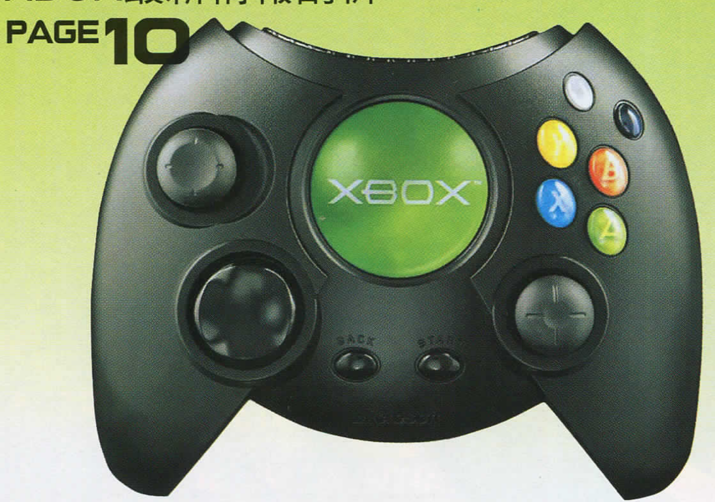
MUST READ













遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲



FEATURES



全新專欄！至適合妳！

024>Girl Game Guide



一期完攻略復活！

054>BRAVE SAGA 新章 阿斯達利亞



全面探討！ Sentimental Graffiti

042>空想遊戲百科



全面介紹

018>VIRTUA FIGHTER 4

DEPARTMENTS

NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

HOW TO WIN

GPX

GAME INDEX

GAME PLAYERS

出版 cineaste international ltd.
地址 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話 2380-2223
傳真 2866-2618
e-mail msv@gameplayers.com.hk

總編輯 chief editor
MS gm_ms@hotmail.com
執行編輯
時雨 mak_ian@hotmail.com
編輯 editor
MARKS marks@gameplayers.com.hk
SAKURA KI sakurakibc@sinaman.com
隨風 kase_gpm@hotmail.com
小璘 shugogetten@hongkong.com
咸旦仔 gpgary@gameplayers.com.hk
小悠 nanase_yu@yahoo.com.hk
美術設計 designer
cally cally@gameplayers.com.hk
fung
排版Artist
GPM artist team
封面 cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市場及廣告 assistant marketing manager
christine lam
廣告部 advertising
atus ng
電腦分色
eps production ltd.、red star graphic printing、tomato express ltd.

印刷 凸版印刷（香港）有限公司
地址 新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

SHADOW OF MEMORIES



PS2／AVG／KONAMI／OPEN 價格

SAKURA KI

如果大家喜歡玩《DG 食卓》和《夢見館》等 AVG 遊戲的話，相信對這個由 KONAMI 製作的《SHADOW OF MEMORIES》定會發生興趣。這遊戲是由大廠 KONAMI 製作，因此畫面做得很細緻，光源、多邊形與貼圖效果都有一定的水準，雖然比不上《METAL GEAR SOLID 2》漂亮，但總能給人合格的感覺。

遊戲很有歐洲的氣息，那些建築物、街道和風景都很有歐洲地方的味度。再加上遊戲中人們所講的語言是英文，就算閣下不大懂得日語也能明白遊戲的故事，這令到投入感大增。（如果聽到那些歐洲人在說日語，便會感到不太自然吧）。不過遊戲亦會有日文字幕，相信這是為了日本本土玩者而增加。（如果有中文字幕選擇便好了）。另外，筆者很喜歡那些煉金術師等的情節，很有歐洲古老的風情。

遊戲的系統十分之簡單，玩者只要在限定時間之內，利用轉送器穿梭不同的時空，與一些特定的人說話或者取得特別的道具，然後解決該版的問題後便可以過版。玩者完全不需要去打怪物和儲東西，只要專心一意去解決問題便可。

遊戲最吸引人的地方，莫過於那種神秘的感覺。「一切從死開始」令到故事更懸疑，很有在看懸疑小說的感覺。另外，遊戲亦會有很多的EVENT畫面出現，去交代遊戲的故事發展。看過一次後便可以SKIP的設定很不錯，否則看多了會感到很悶。

最後，遊戲的缺點是謎題並不算太過難，要找的首具也怕玩者找不到，道具自動會發出藍色的光讓玩者容易找到，難度只屬中或以下，沒有什麼的挑戰性。


評分：6 分



MARKS

雖然遊戲並不像《BIO》那樣刺激，但當中利用了穿越現在和過去的原素，卻型造出改變命運的氣氛，而且利用淡黃色覆蓋世界，當作過去的時代，筆者覺得這做法頗有新鮮感和趣味。不過遊戲太過局限於在同一城市內，而且玩法亦比較了簡單了一點。縱使畫面沒有其他大作的高質素，仍可算能夠接受的程度。此外，遊戲中以英語配音更可令部份香港玩者明白當中的故事。

評分：7 分

小悠

KONAMI 最近推出的 AVG 遊戲，在題材上和感覺上也十分有電影感。以一個少年神秘地被殺為故事的序幕，再由玩者代入少年的角色之中以時空轉移追查被殺的原因。當中的系統也設計得很細緻，玩者在町中查案的時候是會出現REAL TIME計算玩者的行動時間。玩者除了在町中調查線索之外，也需要利用時空轉移裝置去來回過去與現在。不過這遊戲的自由度很高，相對地難度也提升了，因為在遊戲之中給予玩者的提示並不多，要玩者走來走去的也許有多少悶呢……

評分：6 分

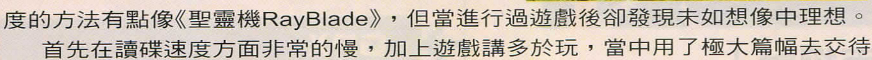
Eithea



PS／RPG／Atlus／7800 日圓

小璘

以著名漫畫家七瀨葵老師為此作人設，與及有強勁聲優全配音坐鎮，相信單以這賣點以吸引到不少愛欣賞靚人靚聲的玩者吧！從外表來看的確是不錯，而感覺上本作的主角跟女孩增加好感度的方法有點像《聖靈機RayBlade》，但當進行過遊戲後卻發現未如想像中理想。



首先在讀碟速度方面非常的慢，加上遊戲講多於玩，當中用了極大篇幅去交待故事，就以第一章來說，整章也是交待故事，即使是Cut去配音去觀看故事，每一段都花上十多分鐘，玩起上來有點沈悶的感覺。如果各位若有 PS2 的話，最好還是將之放進 PS2 內玩吧……

其次是戰鬥方面，當中有不少規限限制玩者，例如在設定陣形上就顯得十分死板，假若主角設定一個陣形，就會令全員浪費一次行動機會，但敵人則不會；而每位同伴在陣形內都不能移動方角，當敵人站在「死角位」時，玩者又要重新改變陣形，非常麻煩。

另外，遊戲內的Save Point少得很！最可笑的是上一章進入迷宮並打 BOSS ，然後交待了十多分鐘的故事，直至下一章進入另一個迷宮，這段期間竟一個Save Point也沒有！若不幸在下一章的迷宮 Game Over 的話，豈不是要從上一章的迷宮再玩過？！這可是最令玩者感到沒趣之處呀！

評分：6 分



小悠

這個遊戲主要能吸引筆者的地方，並不是因為遊戲的故事還是戰鬥的系統，而是遊戲的人物設定・七瀨葵。七瀨先生的人設是 Eithea 賣點，那麼其他的地方又是否真的那麼不濟呢？故事上是非常傳統的「魔法騎士」式異世界物語，喜歡這類型 Fantasy 的話這是不錯的作品。而戰鬥方面是影響RPG的大原素之一，Eithea的戰鬥系統是利用立體空間戰鬥，敵人是會從前後左右出現的，有點像《SAGA FRONTIER》。加上陣形系統和攻擊範圍的設定，令戰鬥的感覺不過不失。

評分：6 分

MS

又一隻賣弄人設的遊戲，雖然筆者也喜歡大森葵的作品，但是這遊戲除了人設及全配音外，其他東西都十分普通，而且遊戲看故事多過玩，似乎有點……。此外，玩者要有很大的耐性，因為讀碟速度慢，過長的故事交代；而戰鬥系統亦普通，刺激場面十分之少，使到遊戲悶場多。不過總算能吸引大森葵的FANS玩。

評分：6 分



tsugunai~償

PS2／RPG／SCEJ／6800 日圓

MARKS

雖然這個遊戲是SCEJ的作品，但筆者並不覺得《償》是個很要好的遊戲，因為遊戲一來沒有同伴令戰鬥時的刺激感減少了很多，而且整個城鎮實在太大，玩者難於尋找指定目標，再加上遊戲所用的顏色實在太過於黯淡，沒有一種能吸引玩者繼續玩下去的感覺。縱使在遊戲加入了其他RPG很少使用的有趣原素，但掩飾不了這麼明顯的缺點。

評分：5分

MS

雖說是PS 2的RPG，但其畫面真不見得好，還可見到背景是一張平面圖，製作似乎有點馬夫。說回遊戲方面，單是故事就不太吸引，開始時主角的肉體就躺在床上，完全不能提起興趣去玩，戰鬥系統方面，對於他的防衛和回避系統真在令人煩厭，能量儲足時所放出的必殺技，更有FF8的LIMIT技之影子，絕對有抄襲的嫌疑。

評分：5分

隨風

動畫片段還算OK，但遊戲畫面就比較爛了。戰鬥系統挺有趣的，只要在適當時間按下防禦及反擊掣就能免去多餘的傷害，而且每作一次攻擊／被攻擊皆可以儲存能源BAR，十分方便，能源BAR的作用除了出必殺技之外，某些防禦也要靠它，可謂「必需用品」。最後，此作的音樂真是有夠悶的，教人昏昏欲睡呢！

評分：6分



VOLFOSS

PS／SRPG／NAMCO／5800 日圓

咸旦仔

由於筆者近來所玩的是《鬼武者》、《METAL GEAR SOLID 2》等極高質素的遊戲，因此對於一些較為差勁的遊戲真是看不上眼。雖然此作是由著名造型界大師田田靖負責人設，而且有百多個獨特的人物，不過筆者就對這些人物不太討好了，再加上遊戲的畫面相當差，因此完全沒有令人提起勁玩此作的理由。

評分：5分

MARKS

遊戲雖然由NAMCO開發，但是遊戲的質素卻萬萬想不到的差劣。作為一個SRPG遊戲卻沒有多大的戰略性，只能覺得雙方只是互劈，而且攻擊動作不自然之餘，還要進行兩次攻擊，這樣可能反而令遊戲沉悶。此外，在戰鬥中顯示角色資料時，發覺角色的少少DATA，居然太過角色的樣貌，再加上人物造型的陰沉氣氛有點心有餘而力不足的感覺。

評分：4分

SAKURA KI

NAMCO的本格派SRPG，賣點是由世界著名的造型師菲澤 靖負責人設，因此出來的效果很怪異的感覺。說回遊戲的戰鬥系統是個傳統的SLG，因此系統上並沒有什麼特別的地方，不過這也是一些SLG迷喜歡的地方。說回遊戲的畫面並不太差(以PS的水準而言)，不過未必是每個遊戲迷也能接受那些怪異獨特的設計。遊戲最大的優點是可以在每版實行不同的任務，而且任務的種類亦有很多，算是遊戲最有趣的地方。

評分：5分



Dinosaur

PS2／ACT／Ubi Soft／6800 日圓

咸旦仔

又是一個較為兒童向的遊戲，每次看見Diseny這個標記都知道必定會有一些可愛人物出現，今次玩者同時間操控著兩隻恐龍和一隻猴子在森林中冒險，雖然遊戲玩法相當有趣，但對於一些年紀較大的朋友來說，可能會覺得較為低B。因此除非是給小朋友玩，否則不買也吧！

評分：6分

隨風

相信此作的最大優點是播片優美，但當中的片段是由電影中抽取出來的，要是這點都不能令人滿意的話，相信這部電影一定沒人看。而玩法方別則有些不知所謂，同時控制三個角色，但筆者懷疑要三個主角到底有何作用？而且對於要做的事並沒有太多交待，常令人不知下一步該如何是好。最後，以一隻PS2遊戲來說，此作的LOAD碟速度實在令人汗顏。

評分：4分

SAKURA KI

「哇~DISNEY'S大製作呀，套恐龍世紀好好睇呀，隻GAME一定要買啦」，如果閣下有以上的想法，在下只好勸告你不要浪費金錢。說回遊戲簡直不知所謂，玩者要同時控制兩條恐龍和一隻馬騮，還要經常去轉換角色，才能解謎繼續前進。雖然遊戲會有一些提示出現在角落，但那些操作簡直感到奇怪，還有等待LOAD碟的時間……。遊戲中會有一些電影的播片出現，但為了看這些而還此GAME的話，或許買隻DINOSAUR的DVD看才化算。

評分：3分





BRAVE SAGA 新章 阿斯達利亞

GB／RPG／TAKARA／4800 日圓

MS

相比起PS版的《BRAVE SAGA 2》實在好玩幾倍，至少不用讀碟；不用看爛爛的畫面。雖然遊戲利用自動生成迷宮，玩法亦十分容易，但是當打BOSS時亦有一定的難度，再加上其完善的戰鬥系統、裝備設定以及有隱藏角色等項目，總算不過不失。可惜在道具欄內沒有自動排列的功能，找尋道具較為辛苦。再者之前兩集令玩者失去信心，難以吸引玩家，只有FANS才會留意。

評分：6分

隨風

自動生成的迷宮雖然會令遊戲更多變化，但是遊戲實在太多了，不但有多個地方，而且每個地方又分為多個迷宮，很容易陷入不斷在迷宮中戰鬥的局面。另外在未找到同伴及武器之外，主角實在弱得要命，一但遇上屬性不同的敵人，就一定只有捱打的份兒，這一方面遊戲的平衡就搞得差了，希望下次有所改善！不過由於會出現很多耳熟能詳的人物，例如是《魔動王》，倒是能加點分吧！

評分：5分

小悠

這個是SUNRISE勇者系列的RPG遊戲，由PS上移殖到GBC去了。遊戲的系統基本上和之前PS版的沒有什麼大分別，但由於在GBC上推出，所以在文字的表達上和大部份的系統上也有多少的簡化。不過和PS版最不同的是GBC版比較難玩，敵人的級數即使是即使遇上的普通型，也會是各勇者用盡超必殺技也打很久才可以打倒的。由於沒有什麼大變化所以吸引力相對地減少了，若然是喜歡SUNRISE勇者的朋友又另作別論了。

評分：5分



NEWS HEADLINE 頭條新聞

TEXT BY SAKURA KI

全日本最大街機展 AOU 2001



每年AOU（All Nippon Amusement Machine Operators' Union）都會舉行一個大規模的街機遊戲展，吸引不少大廠展出將會推出的街機遊戲，至於今年的「AOU 2001」，於2001年2月24日在日本幕張展覽館順利舉行。今年參加的廠商比往年顯得有點失色，原因是今年缺少了CAPCOM和SNK的關係，意味著今年將會少了一些出色的平面格鬥遊戲。不過幸好還有KONAMI、NAMCO和SEGA的參加，而且展出的作品亦相當豐富，讓筆者為大家逐一介紹。



◆ AOU 2001 宣傳海報



自從KONAMI開創音樂遊戲的潮流之後，一直也是手執音樂遊戲帝王的牛耳，因此前幾年在AOU遊戲展上，KONAMI的展品也以音樂遊戲作主打。不過今年卻有些不同，並不是以音樂遊戲為主，反而遊戲路線會多方面的發展。此舉相信是因為相信音樂遊戲發展已經多年，除了飽和之外亦欠新意，所以KONAMI作出多些嘗試去吸引玩者是明智之舉。展出的作品包括以性感偶像阪井優美的示範作宣傳的《PRIVATE SHOT》、狙擊手射擊系列最新作《SILENT SCOPE 3》、利用南美色彩的鼓打出充滿森巴音樂的音樂遊戲《MANBO A GOGO》、還有需要玩者載著拳套才可以玩的拳擊遊戲《MOCAP BOXING》，最後是以射BB彈作賣點的《GUN MANIA》。今年KONAMI不依靠推出音樂遊戲，仍能展出那麼多的出色作品，証明KONAMI是一間不是只懂製作音樂遊戲的大廠。



◆《SILENT SCOPE 3》



◆《MOCAP BOXING》

namco

NAMCO一向給人的感覺都是比較多元化，今年AOU SHOW亦不改一貫風格。展出的作品除了原創遊戲之外，最值得一提的是與SEGA合作開發的射擊遊戲《VAMPIRE NIGHT》。遊戲是採用與PS2對應的互換基板SYSTEM 246來開發，因此遊戲要移植到PS2便會非常方便。遊戲的玩法與SEGA的《THE HOUSE OF THE DEAD》十分相似，同樣是射喪屍的遊戲。另外一個無論街機與家用機，男仔或女仔都十分喜歡的遊戲《MR。 DRILLER GREAT》。聽遊戲名稱便知道是《MR。 DRILLER》的新作品，遊戲除了有1P的TIME ATTACK DRILLER和2P的DRILLER RACE之外，還加入一些新的白色磚。



◆《VAMPIRE NIGHT》



◆《MR。DRILLER GREAT》

SEGA

世嘉可以說是這個AOU 2001中的焦點，最主要的原因是展出的五款作品之中，包括非常注目的《VIRTUA FIGHTER 4》。世嘉於開幕日舉行了《VIRTUA FIGHTER 4》的遊戲發佈會，除了播放遊戲的開發片段之外，更邀請VF之父著名製作人鈴木裕前來大談開發遊戲的各種事情。《VF4》將會收錄原班人馬和兩位全新角色，不過關於遊戲會否移植到PS2之上時，鈴木解釋由於遊戲仍是開發階段，因此暫時不會考慮有關問題。遊戲會以世嘉最新的街機底板NAOMI 2製造，所以製造出來的效果十分細緻。至於香港十分流行的《VIRTUA STRIKER》系列最新作《VS3》，也是利用NAOMI 2製作的遊戲。遊戲畫面會比前作細緻很多，而且一直被評做得不好的戰術和陣式，《VS3》亦得到大幅度改變，，令到遊戲更爽快與緊張。另外，還有一個NAOMI的作品《WILD RIDERS》，遊戲的風格與《CRAZY TAXI》和《JET SET RADIO》相似，玩者駕著電單車在一個舞台上，到處去完成不同的任務。世嘉在自己的攤位內，放置著十多部《CLUB KART》的越野車遊戲，供給參觀者試玩。最後是一款哥爾夫球遊戲《DYNAMIC GOLF》，很適合沒有時間到郊外運動的城市人。



◆ 鈴木 裕在發表會上大談《VF4》



◆ 會場播放著《VF4》的片段



◆《VIRTUA STRIKER 3》



◆《WILD RIDERS》



MODEM

另一款PS2的專用MODEM



◆雖然外形不及OMRON，但勝在體積細小

論到遊戲機的擴張性，暫時必定是PS2最為優性，那些可接駁的介面十分足夠，USB便是其中的一個例子，相對其他生產商亦很樂意為PS2開發周邊器。好像之前為大家介紹過OMRON的PS2專用USB MODEM，現在又有一間日本SUN電子為PS2開發USB MODEM名為「ONLINE STATION」，而且隨機會附送一個由ACCESS的開發的瀏覽器「NET FRONT」，用戶只要把瀏覽器DOWNLOAD到8M SAVE咭之上便可以上網，是個非常方便的產品。「ONLINE STATION」的發售日是3月29日，售價約為10000日圓。（SAKURA KI）

寬頻

三大公司合作發展PS2的寬頻系統

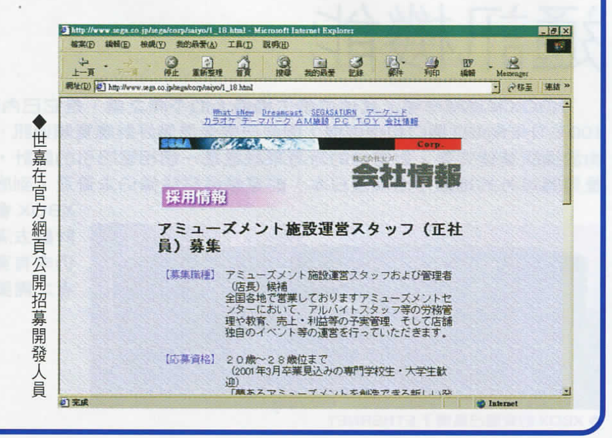


現代的網絡通訊發展一日何止千里，由從前透過電話線和MODEM上網，到現在利用光纖快速傳送資料的寬頻網絡，網絡的發展是冇止境。如果PS2要應付未來的挑戰者，相信定要著重發展網絡。不過PS2的用戶可以放心，因為遊戲界的三大巨頭公司SCE、NAMCO和SEGA聯手合作，發展PS2未來的寬頻系統，共同開發可供PS2使用的網絡機器。這套系統最特別的地方，除了可供PS2的用戶一般的網絡服務之外，還可以利用光纖系統連接日本全國的遊戲機中心，當然遊戲機中心亦會設置這套系統。SCE、NAMCO和SEGA希望利用這個系統，把PS2帶到遊戲機的另一個境界。在這個計劃的發表會上，SCE、NAMCO和SEGA分別派出重要的人物出席，好像SCE的社長久多良木健、NAMCO的常務石川 祝男和SEGA的特別顧問香山 哲，足以証明三間公司對這計劃十分重視。（SAKURA KI）

SEGA

SEGA研究最新製作CG動畫軟件

自從遊戲界進入了PS次世代之後，有很多遊戲都會加入一些CG動畫，例如《鐵拳》和《FINAL FANTASY VIII》等，但其實這些CG動畫的製作費用十分昂貴。不過世嘉宣佈公司正在研究開發新的CG製作軟件，名為「ANIMANIUM」。這套軟件最大特點是可以免除動態擷取（MOTION CAPTURE）的步驟，因為這軟件是利用人型機械人的操作技術研究出來，製作CG人員只要利用電腦，便能控制螢幕上角做出各種有如真人般的自然動作，用來取代要使用很多複雜儀器才能完成的MOTION CAPTURE，令到製作CG動畫的成本大大降低不少。如果此軟件能成功開發的話，很多規模較小的遊戲生產商，也能製作出色的動畫給玩者欣賞。（SAKURA KI）



◆世嘉在官方網頁公開招募開發人員

GBA

GBA今年6月在北美發售

任天堂新一代手提遊戲機GAMEBOY ADVANCE（以下簡稱GBA），將會在三月中正式在日本開始發售。由於GAMEBOY是世界上最暢銷的遊戲機，因此在世界各地的機迷都會密切留意GBA的發售日。美國任天堂(NINTENDO OF AMERICA)正式宣佈，北美版GBA的發售日決定在6月11日。日本三月首批的出貨量是一百萬部，但北美版的出貨量仍未清楚。不過北美只是遲日本三個月，便推出這部性能強勁的GBA，這對增加市場的佔有率有很大的幫助。（SAKURA KI）



TEXT：時雨



「X世代」會否來臨？

XBOX 最新動向全分析

自從MICROSOFT於1月6日於美國CES正式公佈了XBOX的外型後，大家對這台一直保持著神秘的遊戲主機已有了一個較具體的認識：「XBOX不是電腦，而是一台真正的遊戲主機」。不過這次XBOX曝光，對於廣大的玩家來說，還帶來了一個頗負面的訊息：「XBOX當然是一台美國產的遊戲機」，不是嗎？XBOX主機龐大的外型，一個亞洲人會拿不穩的巨形控制器，還有充滿「美國風味」的遊戲畫面，這些都或多或少影響到玩者對XBOX的印象，甚至有人已憑此斷言XBOX註定要失敗云云……

結局真的會是這樣嗎？其實從從近期XBOX的最新動向中，我們可以發現MICROSOFT正在積極消途玩者上述的顧慮，以下是筆者對XBOX前景的少許分析。

XBOX問題一：主機外型

在CES公開了XBOX設計，和我們認知中的「遊戲機」有很大出入，因為大家都未見過外型有如錄影機般大的主機。或者美國人不介意高科技產品「重厚長大」，但問題是亞洲人要求這些產品一定要「輕薄短少」，看看香港人和日本人購買手提電話的口味便可見一班。



◆MICROSOFT主席蓋茨站在XBOX旁邊，可見XBOX的確極具「份量」

不過主機外型還是其次，那個超巨型的手掣才是最大的問題。對於一台遊戲機來說，手掣的影響力是十分巨大的，因為它是玩者直接用來操作主機的主要媒介，設計得不好的話，絕對會影響到玩者玩遊戲的心情。筆者相信MICROSOFT的設計員是聽取了美國玩家的意見，對於他們來說，PS、DC的手掣是太過細小了，MICROSOFT於是順應民意，設計了一個適合他們手形的手掣。可是這樣一來，手掌比較細的亞洲人就要反過來受罪了。如果XBOX手掣真的維持原來的設計，相信小朋友和女孩子們隨時連按十字掣都會有問題！

◆使用XBOX手掣，真是手細少少都不行！

日本的遊戲廠商，對XBOX的手掣也是持負面的意見居多。根據日本雜誌《電擊王》向日本100間廠商做的問卷調查，有近四成的廠商不喜歡XBOX的手掣設計，而表示喜歡的只有一成半。他們批評得最厲害的自然是手掣的大小，其次是按鈕的排列方法。廠商們有如此反應相信連MICROSOFT的設計者也始料未及，不過幸好MICROSOFT已經了解到問題的嚴重性。根據日本MICROSOFT常務董事大浦博久表示，在日本XBOX的手掣將會重新設計過，而且設計已經進入最後階段，他們打算在三個最後候補之中挑選其一，並且在3月的東京GAME SHOW向大眾公開。大浦氏還指出這個日本版XBOX手掣並不是單單將美國版手掣縮小就算，而是根據日本人的手型，將按鈕排列和握手形狀等全部進行了最適化。聽了這番話，看來大家不需再擔心XBOX的手掣會不合用了。



◆XBOX是首部根據市場的需要而改變手掣設計之主機，

Q1. 你對XBOX主機的印象如何？

好	24%
壞	21.7%
兩者都不是	54%

Q2 你對XBOX手掣的印象如何？

好	15.2%
壞	39.1%
兩者都不是	45.7%

XBOX問題二：通訊機能

XBOX和現時市場上其他遊戲主機最大的不同之處，是它已內藏了10/100 ETHERNET插口和硬碟機，因此已完全準備好對應寬頻通訊。在美國由於通訊基建完善，對當地的玩者來說這是一個相當吸引的設計，但問題是美國以外的地區（尤其是日本）的寬頻通訊設備仍未普及，到底在日本XBOX會有什麼計劃去滿足日本仍未有寬頻的玩者之需要？



◆XBOX的背面已裝備了ETHERNET



◆PS2專用MODEM售價超過10000日圓，性能和價錢不成正比。XBOX選擇不推出也有其道理

有關這個疑問，日本MICROSOFT的大浦博久表示他們仍未有最後的決定。其實在半年前日本MICROSOFT曾明確表示過：「會推出ANALOG MODEM」，但日本在近半年來寬頻正以極高的速度普及起來，尤其是NTT開始非常積極地推廣ADSL服務（香港電訊所提供的寬頻也是這一類），有鑑於這新形勢，大浦博久表示他個人比較傾向採用和歐美XBOX一樣的計劃，即是只對應寬頻。至於還未有寬頻的玩者，他則希望「XBOX能成為他們加入寬頻服務的原因」。不過他最後也補充說這並不是最終定案，一切仍要在詳細商討後才能決定。

香港的玩家們看到這裡可能會覺得有點失望，因為ANALOG MODEM是地區兼容性最高的通訊裝置，即使香港到時只有XBOX的水貨，沒有MICROSOFT的支援，利用MODEM玩ONLINE GAME也不會有什麼技術困難，當然最重要的是人人都可以使用。如果XBOX只是對應寬頻的話，香港玩家就有可能因為港日兩地的系統設定不兼容而產生問題。不過樂觀一點想，如果XBOX在日本是採用了ADSL網路的話，現時使用香港電訊寬頻服務的玩家說不定也可以直接利用XBOX上網玩ONLINE GAME也未定！



◆PS2的對訊對戰遊戲現在才正在起步，XBOX卻一早已將這納在視野之內（圖為PS2的《ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE》）

XBOX問題三：

宣傳和市場策略





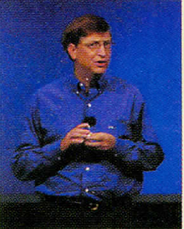
◆MICROSOFT的廣告策略值得各位

無論一台主機的性能有多好，遊戲有多好玩，沒有好的宣傳策略也是徒然的，最近DC的失敗就正好引證了這點。XBOX要在現時的遊戲市場中殺出一條血路絕不容易，因為XBOX的主要對象玩家是18歲至30歲的年輕男性，而這群人正好也是PS2的玩家層。MICROSOFT能否打動這班已經擁有PS2玩家買機，將會決定XBOX能否在遊戲業界站穩陣腳。另一方面，在這班HARDCORE遊戲玩家以外的LIGHT USER，對XBOX的起步並不是太過重要，一來XBOX的設計對他們缺乏吸引力，二來MICROSOFT也沒有適合他們的遊戲，在宣傳時容易事倍功半。

其實MICROSOFT本身有一個極大的優勢，那就是「MICROSOFT」這個名字的名牌效應了。在日本MICROSOFT是一個極有份量的品牌，WINDOWS、WORD等軟件幾乎人人都用過，而MICROSOFT的廣告也經常出現在各大電視台上，因此沒有哪個日本人會不認識MICROSOFT。不過問題是人們想起「MICROSOFT」時只會想起「應用軟件」，和「遊戲」、「娛樂」根本扯不上關係，加上MICROSOFT本身的外資背景是一個負面因素（日本人對外國遊戲一向有偏見），在宣傳XBOX時如果沿用宣傳應用軟件的方法是行不通的，MICROSOFT需要在廣告中盡量利用自己「有型」、「走在時代尖端」的一面，為XBOX製造出一個「純粹為娛樂而設」的形象，並透過一些日本人熟悉和接受的明星代言人來宣傳，這樣做加上XBOX的強勁機能，相信定能得到喜歡嘗試新事物的遊戲玩家之青睞。

已知的XBOX宣傳計劃

對日本的玩家來說，3月的東京GAMESHOW將會是首次可以親自接觸XBOX的機會，MICROSOFT對這個EVENT非常重視，何以見得？因為MICROSOFT主席蓋茨將會在3月30日親身去到東京GAMESHOW會場進行演說！相信到時他會有某些驚人發言，玩家們絕對要留意。至於東京GAMESHOW時的參展內容，大浦博久表示仍會是以XBOX的REALTIME DEMO為主，有可供試玩遊戲展出之機會則不大。



◆由世界首富蓋茨向日本玩者宣傳XBOX，可期望有不錯的效果

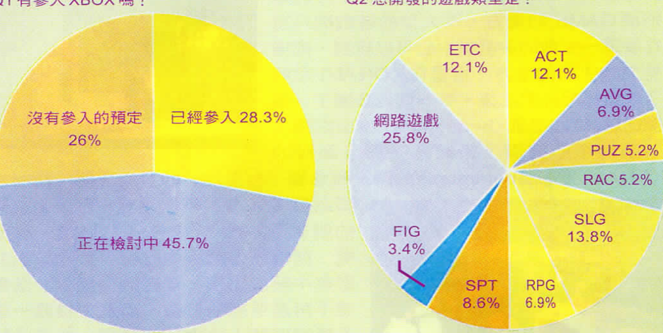
如果大家想看到較具體的XBOX遊戲示範，相信要等到五月在美國舉行的E3了。這個美國最大的遊戲展對當地的廠商來說地位就如我們的東京GAMESHOW，MICROSOFT和眾遊戲廠商必定會出盡全力顯示出XBOX的實力。至於XBOX發售前的最後衝刺，將會是秋季的東京GAMESHOW，介時我們將可以看到由日本廠商製作的XBOX遊戲。XBOX是龍還是蛇，在今年年尾便會有一個較清楚的答案。

XBOX問題四：
日本第三廠商的動向

「說到尾，XBOX到底有什麼日本遊戲可玩？」文章看到這裡，相信各位讀者心裡都有這個疑問。直到目前為止在眾多大遊戲廠之中，我們只知道KONAMI已開始了開發XBOX遊戲，而SEGA也表明已得到了XBOX的開發工具，參入XBOX只是遲早的事。

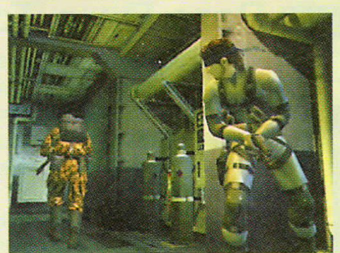
那麼其他廠商又如何呢？在一個以日本100間遊戲廠商為對象的問卷調查中顯示，有近三成的廠商表示已經參入了XBOX，正在檢討是否參入的則有四成半，完全沒有參入計劃的只佔兩成半。在日本已經宣佈會製作XBOX遊戲的廠商有約50間，如果依照這些資料分析，日後將會參入XBOX的廠商肯定會超過100間！

除此之外，這問卷調查還詢問了廠商們到底想開發些什麼類別的遊戲。得出來的結果顯示「網路遊戲」一支獨秀成為了廠商們的「至愛」，可見他們對XBOX的網路功能非常有興趣。至於其他傳統的遊戲也得到了均等程度的支持，照這結果看來XBOX將會是台遊戲種類非常全面的主機。



不過大家最關心的，還是XBOX會不會得到像《FF》、《DQ》、《BIO》、《VF》等大作之支持。好像早前就盛傳SQUARE已經購入了XBOX的開發工具，並開始了製作一套XBOX版《FF11》的工作！不過這傳聞已被兩間公司所否認。有關大作的去向，MICROSOFT大浦常務表示：「大家所期待的大型作品，即時現在開始開發，也不能趕及和XBOX同時期發售。而且即使有大作決定在XBOX上登場，如果太早向外界公開，也只會令大家的熱情和期待冷卻下來。因此最終我們會在哪種時機公佈，必須經過慎重的考慮才可。」







◆XBOX已肯定會有KONAMI的大作《METAL GEAR SOLID》登場，也極有可能得到SEGA的支持，不過始終《FF》、《DQ》才是最能影響一台主機命運的作品，到底它們會否在XBOX上出現？

總結：日本是XBOX計劃的重要部份

正當大部人都誤以為XBOX是台美國主機時，實際上MICROSOFT早已明白到日本市場的重要性。有鑑於日本市場的獨特性，MICROSOFT已將所有有關日本本土遊戲開發、硬件流通、宣傳等工作，全盤交給了當地的員工負責。筆者敢肯定XBOX在日本的遊戲界會產生一定的衝擊，因此香港的玩家也應該密切留意MICROSOFT的動向，說PS2已經「一統天下」還是言之尚早！

TEXT：小悠

潮流文化博覽-YMC 全城 Para Para Together

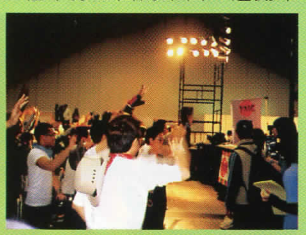
ParaParaParadise的淵源





日本KONAMI是新世代中的傳奇之一。為什麼筆者一開始便會這樣說呢？在這個千禧新世代的來臨，各界在展望未來發展動向之餘，也為這一個前世代所作的東西來一次評價和總結。大家在遊戲平台推陳出新的同時，有沒有留意到其他喜歡玩玩一些什麼呢？在上一年的夏季，各流行雜誌也報導時下年輕人出街有什麼玩。發現出一個完全改變了遊戲機中心的新氣象，便是KONAMI的音樂模擬遊戲。遊戲機中心一向給與人們的印象是打格鬥GAME打射擊飛機GAME的地方，再大型的遊戲機只有在香港一少數的遊戲機中心可以玩到，機場是欠缺生氣的地方。可是在KONAMI發明了音樂模擬遊戲之後，令一切也改變了。模擬DJ打碟的遊戲《beatmania》推出之後，遊戲機中心充滿了音樂感。而且開發的KONAMI更加將beatmania的同一概念變化出更加多的音樂發明，跳舞模擬遊戲《DDR》相信沒有一個出街打機的朋友不熟識。DDR、打碟機、結他機、鼓機將遊戲機中心由死板和負面的形象中解放出來，年輕的少男少女落機場不再是單純的打機，而是去接觸一些不懂樂理的人也會玩的音樂，去尋求除了搖桿按鈕以外的新事物。這些衝擊直接地影響到香港的年輕人，原來打機是可以是一種十分正面的東西，運動來的。於去年《DDR》的狂熱程度真的是十分厲害，連十多歲的街童也會識跳。有許多以前不會入遊戲機中心打機的人，為了跳舞而去花千多元練舞。在踏入了新世紀之後這種狂熱是否已經消退了？答案是否定的，因為KONAMI再為人們創造出更令人狂熱的東西，《ParaParaParadise》（以下簡稱為PPP）。





ParaParaParadise的特色

PPP是利用5個置於玩者前方的空間感應器，去感應玩者動作的一個模擬手部跳舞遊戲。利用雙手自由自在的創造出不同的姿勢迎合指令和節奏，再利用這些舞蹈於歌曲之中便是KONAMI發明出來的「ParaParaDance」。在PPP出現之後立即成為香港年輕人熱烈喜愛的運動，更加在文化中心集合了過百的PPP FANS一起跳PPP！場面之大是香港沒有出現過的。PPP的最大特色是即使沒有PPP的主機來玩，也可以單憑音樂來跳出舞蹈，因為PPP是比DDR更自由的真正舞蹈。狂熱至此當然是吸引了不少傳媒和本地遊戲業界的組織來訪，適逢第一屆於香港會議展覽中心舉辦「潮流文化博覽」，有線YMC便於2月25日在博覽之中發起了一個名為「YMC全城Para Para Together」的活動。









Para Para Together盛況空前

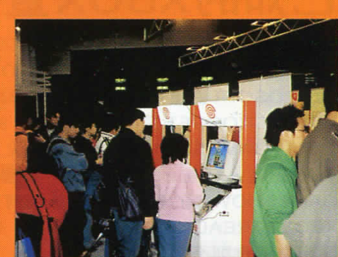




今次的PPP活動是大會跟有線YMC和其他傳媒和本地遊戲業界的組織一起合辦，是近期最大型的PPP公開活動來。在會場之中除了有準備給PPP Dancer跳舞的大舞台之外，當然還展示了一部PPP的街機讓大家試玩試玩了。在這部PPP的旁邊有一部KONAMI公式的PPP指導錄影帶播放，完全沒有接觸過PPP的朋友也可以看著來練。在YMC的主持帶領之下，大家也十分熱衷於PPP活動之中！因為這次的Para Para Together是有兩個獎準備給跳得最出色的PPP Dancer和造型最突出的PPP Dancer。今次的潮流文化博覽除了Para Para Together之外還有其他有關電視遊戲的展覽，在會場的另一邊便有參展商展出多部的DC試玩和舉辦沙鎚機的比賽，獎品是《櫻大戰3》的限定版DC呢。相信這一次的潮流文化博覽會令人知道現代潮流不單止是動漫畫這麼簡單！









HYPER
NEOGEO WORLD '01

主持人：KYOU（SNK駐香港代表）

今期將為各位介紹NESTS的幹部ZERO的設定資料，這些資料未有正式在香港的GAME誌刊登過的，相信大家讀過這篇文章後，大概可以了解到整個KOF 99及2000的關連去向。

預定在下期介紹的在3月29日推出的NGPC版的「SUPER REAL麻雀 PREMIUM COLLECTION」是手提遊戲機史上第一隻脫衣麻雀GAME之餘，更是完全移植自街機！其實筆者已在較早之前試過体驗版，有動畫及清晰鮮明，而且真係有…嘻嘻嘻。

相信NGPC能完全滿足各位男性GAMER的需求。絕對勁GAME不容錯過！！不過這遊戲只適合18歲以上的朋友。

那下期再見，不要錯過！！

（歡迎來信及投稿，來信請寄GAME PLAYERS（PS）編輯部，內部請註明「HYPER NEOGEO WORLD」收或電郵至neogeohk@hotmail.com）

THE KING OF FIGHTERS 2000

AC版（業務用）「KOF 2000」最終頭目公式設定資料

ZERO

秘密結社NESTS內其中一名高級幹部。同時是因在他的主使，下令其部下的KRIZALID（古利查力度）將NESTS的存在暴光。

今次他利用了其變面的能力，偽裝成為了HEIDERN（希頓）少將所屬的上層軍事組織的要員～凌（LING）。

從HEIDERN手上奪取了行動的指示權的能力之後，更在將自己的復製人替換上其位置後指揮傭兵部隊舉行"KOF 2000"大會。

今次的作戰主要是捕把NESTS的背叛者～K'（K DASH）及MAXIMA（麥斯瑪）兩人。同時實行ZERO CANNON的射擊（PROJECT 'OO）。

ZERO的格鬥模式是使用自己的影子及戰鬥服等獨特方法。而付在戰鬥服上的"裙"，本身持有「動盔甲」的機能，可以隨ZERO的意志自由展開攻擊。

PROFILE

姓名：	ZERO（凌）
格鬥流派：	主要是打擊系格鬥+CUTTER攻擊
出生日期：	10月7日
年齡：	44歲
出身地：	不明
血型：	O
身高：	193cm
体重：	88kg
興趣：	工作
喜歡食物：	壽司、SUKIYAKI
善長運動：	GOLF，BASEBALL
重要的東西：	背叛者

技表

必殺技	必殺技內容
斬風燕破・叛鏡	戰鬥服的裙部份向下橫向平排攻擊
斬風燕破・殺魔	上記必殺技之加強版
斬風燕破・凰牙	戰鬥服的裙部份向上橫向平排攻擊
斬風燕破・翔覇	上記必殺技之加強版
魔舞紅躁	低体勢下進入對手的面前，以極光令其受創
疾太煌陣	影子伸展將對手捕縛，瞬間移動下接近對手後連續攻擊
超必殺技	
獄鎖斬陣	斬風燕破之亂舞版
白羅滅精	形成黑洞下形成打擊
特殊技	
幻魔刻衝	中段判定之正拳攻擊
投技	
邪骸喰殺	抓著對手的胸前後，將其扔落地上



Kyou SAN：

本人是SNK長期支持者，現在想問些問題，請你解答（A.S.A.P）。

1.KOF '2000幾時有NGCD版？

2.餓狼MOW出了成年仲未有NGCD版，Why？係咪SNK已放棄NGCD的市場？

3.希望閣下能在專欄中多介紹有關KOF & 餓狼的Soundtrack及日本版的Manuel Books（就算係outdate，都盡可能介紹）。

4.司徒劍橋主編的KOF '2000故事發展得好慢，可否吩咐他畫得爽快D？

祝 工作愉快

Geese Howard迷

致Geese Howard迷

首先多謝Geese Howard迷的來的mail，讓筆者解答你的疑問：

1．可能對你或其他的FANS失望，除了NEOGEO版以外，現時KOF2000是沒有任何預定移植到其他的平台上。

2.有關NGCD版餓狼M.O.W.，對不起！這個遊戲已經中止推出…SNK並沒有放NGCD的市場只是現在暫時沒有作品預定在NGCD上推出而已。

3.這個當然沒有問題。看你都非常喜歡餓狼系列及KOF系列呢！

4.你的意見將會轉交NEOSUN出版社。如果對其他SNK授權刊物的「拳皇R-2番外篇」及「SVC頂上決戰」等有何意見也請賜教。

緊急宣告!!

1.SNK最強橫向動作業用遊戲系列，相隔8年再度歸來！！！～戰國伝承3～COMINGSOON!!

2.2001年度SNK"真"拳皇大會～極限～（企劃中）全亞洲唯一的SNK公式大賽。今年將會挑戰你對SNK的KOF2000的熟錬度的極限 "RADOM"制！！全港的KOF的鬥士的灼熱之戰即將爆發！！

詳細內容即將發表!!

道歉啟示：由於稿擠，NEOGEO新作"Nightmare In Dark"將會順延至下期介紹，敬請留意！！

SHADOW OF MEMORIES

一切從死開始・迴避死之命運

GAME DATA	
生產商	KONAMI
售價	OPEN價格
容量	DVD-ROM
記憶	120KB
發售日	發售中

PS2/AVG

TEXT BY 死者SAKURA KI

前言：常言「**人生自古誰無死**」，可是世人**總是害怕**，當有一天要**面對死亡的時候**，總是不想就此在這個**世界消失**。但是假如有一天，你的命運**背負著死亡這個名詞**，意外突然發生在**你的身上**，你又有否想過**如何逃出生天**呢？現在你的手上多了一個**樣子奇怪的轉送機**，它會助你**穿梭時空**，你可否利用它來**迴避死之命運**……？

逃避死之命運的五大鐵則

在未帶玩者進入死亡世界之前，首先為大家介紹一下遊戲的基本操作和系統。玩者飾演的主角EIKE KUSCH（アイク・カッシュ），在歐洲的一個城市之內，為了逃避死亡而要使用時空轉送機穿梭不同時空，接觸一些有關連的人物和事情，把所有謎之事件一一解決。

鐵則一，玩者無論身處現在或過去，永遠都只會存在於一個多邊形構造的小鎮之上，雖然小鎮的構成簡單，但仍是有機會迷路。再加上玩者是與時間戰鬥，如果不能在命運之時到達前解決問題，那麼便會GAME OVER。因此當玩者迷路的時候，便可以按△掣去顯示地圖，確認自己的位置與目的地。如果玩者無法判斷轉動的方向時，只要按R2視點便會轉到正面。

鐵則二，遊戲中會發生不少的EVENT，玩者只要看過一次後而沒有GAME OVER的情況下，就不需要再看一次，玩者按×掣便可以跳過。另外，發生過的事件將會記錄在記事簿上，玩者可以看記事簿來確定有沒有事件遺忘了。

鐵則三，在不同的地方，玩者除了可以取得以綠光表示的原動力（啟動轉送器的能源）之外，還會取得很多不同的ITEM，有助玩者把所有的謎題解決。可以取得的ITEM會以藍色的光表示，玩者只要稍加留意便可以發現。當玩者要使用ITEM之時，只要按□掣ITEM視窗便會出現，選擇適當的ITEM後按○作決定。

鐵則四，要認識如何才是真正的死亡，因為遊戲進行時，真的死亡會GAME OVER，假的死亡便會回





















PROLOGUE……一切從死亡開始

2001年4月8日2:00PM，EIKE從小鎮的咖啡室走出來，當經過鎮上的橫街時，他感到背後有一般寒意，不過他回頭並沒有任何發現。他不以為意繼續前進時，突然他的背部被人襲擊。他還未及回身確認兇手的樣子，便已經漸漸地失去知覺。

當EIKE醒來之後，發現身處一個怪異的地方。「難度我已經死了嗎?」他這樣地問時，有一把聲音回答他「沒錯，死的感覺怎樣？EIKE先生……」。那把神秘的聲音解釋EIKE今天因為背負著死之命運，所以他今天必須要死。那聲音一邊嚇唬他，卻又一邊問他想不想改變自己的命運。EIKE雖然不知這聲音的主人是何方神聖，可是由於真的不想死去，唯有請求神秘聲音的主人幫忙。「只要你替我收集情報的話，我便給你控制時間的力量吧，你只要首先把會傷害自己的禍根消除，那麼便能逃過死的命運」神秘聲音說罷，便把一個像本子的轉送器給EIKE。他繼續告訴EIKE如果不能在死亡時間前解決問題，那麼原來的死因亦會發生在他的身上。另外，如果當轉送器有反應時，如果不能馬上回來的話，也有可能不能回來。EIKE聽過神秘人說話後，便從唯一的出口離開。

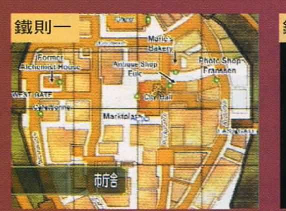
「先生！先生！請你起身吧」：女待應的叫聲引起咖啡室一陣騷動，只見EIKE伏在桌上睡著。他突然整個人彈起來似的，呆呆地看著被嚇得花容失色的女待應。「對不起，我睡著了」，女待應聽到他的話後不禁笑了起來。「DANA，夠了」：咖啡室的老闆這樣說，於是DANA帶著笑面離開EIKE的旁邊。回過神後的EIKE把錢放在咖啡杯旁邊，沒說什麼便離開咖啡室。EIKE對剛才發生的事仍不敢相信，不過又不能解釋自己口袋內的轉送器。

EIKE迷茫地來到一所有占卜服務的店前，於是他便進入去看看。由於店內只點著蠟燭的關係，令人覺得格外神秘。「歡迎，一直等待著你」：占卜師用神秘的聲音說著，雖然EIKE感到十分奇怪，不過仍接受她的免費占卜。她除了準確地道出EIKE的命運之時在2:30PM外，還知道他要改變自己的命運。她教了EIKE一個避免被人殺害的方法，只要在2:30PM之前聚集一些人與他們在一起，那麼兇手便沒有辦法下手。她在最後還告訴EIKE水晶球看不到他的未來，請他改變了命運之後再來找她，這時轉送器第一次發出光芒。

EIKE試著利用那個轉送器，突然身體沿浮在半空，結果真的被轉移到1:33PM的廣告。EIKE按照占卜師的說話，試著找一些人聚集在廣場上。EIKE告訴一對母女與一個婆婆，2:230PM在廣場上會有藝人在表演，接著他便又再利用轉送器回到原來的時空。EIKE來到廣場的時候，真的看到一位身穿白袍白面具的藝人表演，還吸引了剛才他召集的人觀看。2:30PM這命運之時到了，EIKE的背後出現一個黑影，可是這次他的身旁有很多人的關係，黑影看到下不了手而離開。EIKE感到那股寒意從背後消失了，開始相信占卜師的說話，於是決定再次與那占卜師相談。

PROLOGUE

- A· 現在2:30PM／喫茶店
- B· 死亡／闇之空間
- C· 現在2:00PM／喫茶店內
- D· 現在2:30前／占卜師之館前
- E· 過去30分前／廣場
- F· 現在230PM前／廣場
- CHAPTER 1



鐵則二

火事だ。
俺自身が死なない様に
しなければ。
しかし少年の祖父を
助けたい……。

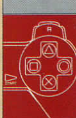






到那CHAPTER的初頭。前者是當玩者在命運之時來臨前，仍未把那問題解決的話，遊戲便會GAME OVER。後者是如果玩者在命運之時來臨前，做錯了某些事情的話，遊戲便會回到該CHAPTER的最初，但要留意過了的時間仍舊繼續流走，要加快速度解決問題啊。

鐵則五，雖然遊戲是與時間鬥快，玩者卻不能忘卻與人談話，因為有不少的情報亦會幫助玩者解謎。有些EVENT是需要與特定的人對過話後才會發生，因此玩者緊記這一點。另外，與一些特定的人對過話後，或者取得特定的道具之後，轉送器便會發出光芒，這時候便要盡快穿梭時空呢。



PROLOGUE CHECK POINT

A。在咖啡室出來被人襲擊死亡。

B。死後來到暗之空間，並取得轉移器。

C。回到原來世界的2:00PM，在咖啡室內復活。

D。來到舊錬金術師之家門外，得知要避過一劫要召集人眾到廣場的方法。

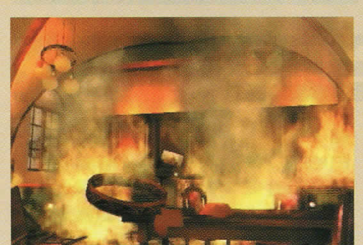
E。利用轉送器來到30分鐘前，與一對母女和一位婆婆對話後便可以離開。

F。來到廣場的白袍藝人前，便可以避過一劫。



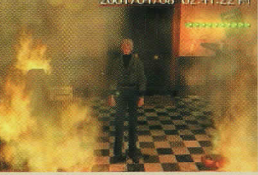






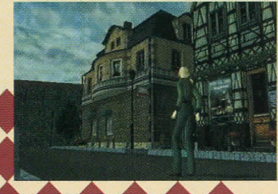












CHAPTER one 小鎮的火災

2001年4月8日2:30PM，EIKE應占卜師的約，再次踏足舊錬金術師之家。EIKE希望看看自己的命運改變了什麼，可是占卜師告訴他又再次會有生命危險，他立即顯得有點激動。占卜師解釋給他知這是他的新命運，這危機亦要他自己解決，在3:00PM這命運之時到達前。EIKE離開了占卜師那裡後，嗅到小鎮的北面有些燒東西的氣味並聽到那裡傳來一些騷動聲音。來到北面才發現那間酒吧失火了，在圍觀的人群旁邊有位少年正在哭著。他上前問少年發生什麼事，才知道少年的爺爺正在那燃燒著的酒吧中。「幫幫忙，求求你」：雖然少年這樣哀求著，可是剛從鬼門關走出來的EIKE，對這危險的事情實在感到困惑。「消防員還未到嗎？！」：EIKE說道，並沒有進入火場的打算。

EIKE不想看到火災這樣的慘況，於是便走到廣場。當EIKE看到那藝人拋球雜技時道：「這種雜技我也可以做到啊」，突然藝人把一個像蛋而又收藏著字卷軸的球拋給他，把軸子拉開後發現寫著字條「給EIKE，請你盡快找一個厚鐵板的」。正當EIKE驚覺字條內容時，發現那白袍的藝人已經消失了。雖然EIKE感到奇怪

，不過由於今天發生了太多不可思議的事，於是唯有照信內的意思做。再次經過火災現場時，他始終不忍心少年的哀求，最後亦進入火場拯救少年的爺爺。當進入火場後不久，EIKE因為吸入太多的濃煙而窒息死亡。

再次回到暗之空間後，神秘聲音再度帶EIKE回到火災現場。這時轉送器發著光芒，EIKE便使用轉送器回到火災發生之前。來到酒吧中的EIKE，因為嗅到一股燒焦的味度，於是跑到地牢找酒吧的店主。成功找到了火源的店主，為多謝他而邀請今天晚上來食飯。EIKE在臨走前問店主是否有一位孫兒，店主奇怪他為何會知道。當店主看到EIKE的手上拿著藝人給他的蛋球時，便覺得十分之漂亮。EIKE看到他這樣喜歡，於是便送給了他。店主拉開卷軸時，看到藝人寫著的字後，便把一個厚鐵平底鍋送給EIKE。

EIKE解決了火災事件後便離開這時空，回到原來的世界中時，原本燃燒著酒吧的火與圍觀的人群都消失了，証明了EIKE的命運又再改變了。

CHAPTER ONE

- A· 現在／占卜師之館前
- B· 現在／城市會堂內
- C· 現在3:00PM前／酒吧前 → E· 現在3:00PM前／廣場
- D· 現在3:00PM前／酒吧內 ← F· 現在3:00PM前／酒吧前
- G· 現在／酒吧內 → I· 火災前／酒吧內
- H· 火災前／酒吧前　J· 火災前／酒吧內
- K· 火災前／酒吧
- L· 現在／酒吧前
- Chapter 2



CHECK POINT

A。進入舊煉金術師之家找占卜師

B。進入CITY HALL與那女管理員對話，可以取得舊日小鎮的地圖

C。與酒吧前坐在地上的少年對話，選「なんとか中に入ってみよう」會到達D點，選「こんなに火の勢いがあるんじゃ無理だ」到處E點。

D。玩者因為吸入濃煙而死亡，再次進入暗之空間。

E。來到廣場的藝人前，會得到「蛋球」。

F。再與少年說話後選擇「やってみよう」會到達D點，選擇「いや それは無理だ」會繼續自由行動，直到再與少年對話後選「やってみよう」進入火場。

G。回到火災現場，利用轉送機回去火災發生前的酒吧。時間在3:40PM前到H點，3:40分後到I點。

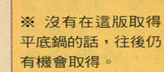
H。在酒吧外的後面，看到有人把吸完的煙蒂掉在酒吧旁，主角把煙蒂弄熄。

I。進入酒吧的地牢把店主叫醒，他會把火種弄熄。

J。如果玩者在之前取得「蛋球」，便會得到平底鍋。

K。利用轉送器，回到原來的世界

L。所有的火和人群都不見，命運改變了。



※ 沒有在這版取得平底鍋的話，往後仍有機會取得。



CHAPTER 2

























CHAPTER tow 被捲入過去的少女

2001年4月8日3:00PM，EIKE經過廣場中那顆大樹旁邊時，聽到咖啡室的DANA叫著他。「這是你遺下的嗎？」DANA拿著一顆紅色的寶石問他，「我看這很適合作頸鍊的寶石，是你要送給女孩子嗎？」。EIKE說不是他的物件後，DANA把他遺留在咖啡室的火機還給他。EIKE與她談話時，感覺DANA似乎很倦的樣子。他安慰DANA並答應明天到咖啡室找她，幫她把剛才的紅色寶石造成頸鍊。正當二人談得快樂之時，一般殺意從大樹衝到EIKE背後，被一支針毒針刺中而倒在地上，他失去知覺前只聽到DANA的驚叫。

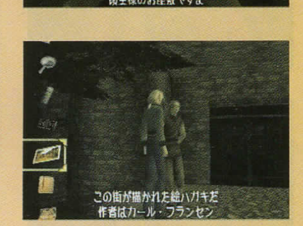
EIKE又再回到暗之空間，那神秘的聲音說：「你是被從樹跑出來的影子殺死的，你要怎樣逃呢？」，說罷便把EIKE轉送回原來世界的咖啡室門外。他再次進入廣場時，DANA又再出現把他叫住。EIKE聽過已經聽過一次的說話後，袋內的轉送器又再發出光芒。EIKE把轉送器拿了出來，卻不小心在DANA面前啟動轉送器。這時他與DANA一起浮在半空，接著一起被帶入不知的時間空間內。

1580年11月18日7:00PM，在廣場上有位衣著怪異的女子，被人困在籠中示眾。這時一位漂亮的少女與兩位婦人爭吵中。這時EIKE突然掉到眾人中間，那些婦人認為是少女施妖法召喚EIKE來幫忙，於是便嚷著要二人捉拿。有一位巡邏的人經過，EIKE為了要替自己與少女解圍，於是便把自己的手提電話拿出來，並按掣令電話發出咇咇聲。那些圍著EIKE的人都被這聲音嚇倒，EIKE威嚇這是可以把人吸入的機器，如果再騷擾那位少女，並且要他們把今晚這事件保密，否則便會向他們使用這工具，巡邏的人答應後便叫婦人離開。少女向EIKE道謝後，知道EIKE要找一位女子的時候，便請EIKE到她家中詳談。

少女的名字叫MARGARETE，家中的父親是位煉金術師終日醉心研究，母親染了不治之症而要長期臥病在床，弟弟好奇心重和反叛，因為父親研製不到治好母親的藥，所以並不太喜歡身為鍊金術師的父親。好奇心很重的HUGO看到衣著奇異的EIKE，於是走到他面前查看。他弄跌EIKE的轉送器在地上時，為避免他觸動裝置的機關，EIKE阻止了HUGO。MARGARETE問主角要找女子的特徵，EIKE簡單地形容過後，由於沒有結果而離開。

來到廣場看到一個老人正在植樹，EIKE上前問他才知是當地的領主吩咐的。EIKE從那籠中的女子打探到，領主的大屋就在鎮南邊有塔的那間。EIKE來到領主的大門前，有位正在替領主的大屋裝修的人兄。他最初並不願意為讓EIKE進入大屋之內，不過見到EIKE身上的由舊畫家所畫的明信片時，由於他十分喜歡這張明信片的關係，EIKE答應把明信片送給他之後，他便會讓EIKE進入大屋之內。當EIKE進入大屋之後，他看到大屋上有一個領主的徽章，於是心生一計利用領主之名，使廣場上的園丁放棄種那大樹，不過EIKE首先要找道具拿到徽章才可。

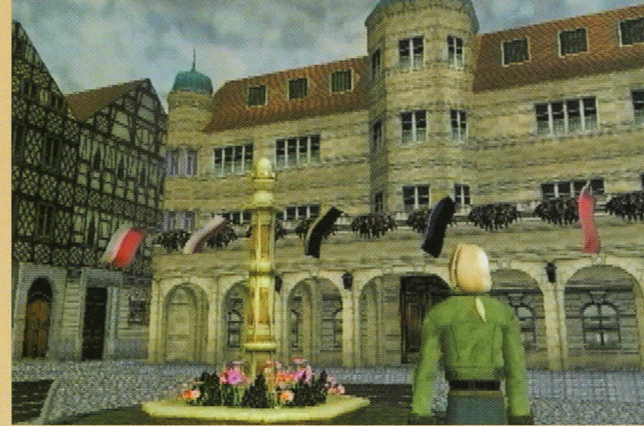
EIKE在小鎮上四週找道具，來到肉店的門前放寬一張長梯，於是他便取去把徽章取下來。EIKE拿著那領主的徽章，來到廣場那園丁面前，他把領主的徽章給園丁看後，說領主告訴他不用在此種植大樹，只要在這裡種

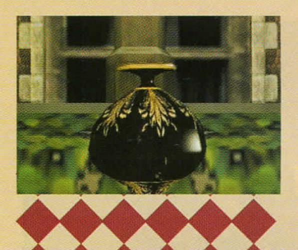












些花便可以。園丁接受領主的命令之後，他便放棄在此種植大樹。這時EIKE口袋內的轉送器發出光芒，他便利用它回到原來的時空。「DANA不在那個時空嗎？究竟她現在在那裡，我一定要找她找回來」EIKE邊說邊拿起香煙，「唉…從今天起戒煙吧」說完便把香煙拋到廢紙箱中。這時他才發現原本廣場上那顆大樹，現在已經變成種著花卉的地方，EIKE亦因此而逃過了一劫。

PROLOGUE

- A· 現在／廣場
- B· 現在3:00PM／喫茶店
- C· 現在3:30PM前／廣場
- D· 過去1580年／廣場
- E· 過去1580年／煉金術士之家
- F· 過去1580年／廣場
- G· 過去1580年／肉屋前
- H· 過去1580年／領主之大屋前
- I· 過去1580年／領主之大屋內
- J· 過去1580年／廣場
- K· 現在2001年／廣場
- CHAPTER 3

CHECK POINT

A。與DANA談話之時，突然被人刺殺而死。

B。回到原來的世界，到廣場會再遇上DANA。

C。在這裡要盡快使用轉送器回到過去，否則又會再被刺而死。

D。在過去廣場上使用手提電話或者打火機，可以替MARGARETE解圍。

E。跟著MARGARETE來到煉金術師之家，這裡可以知道有關煉金術師的事情。

F。與園丁和籠子內的女子說話

G。在肉屋前取得道具長梯

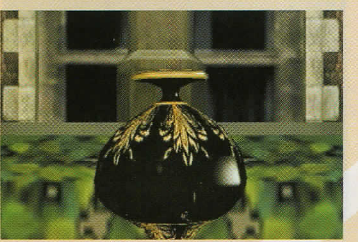
H。在領主的大屋前與那男子對話兩次，之後在他面前使用舊書家書的明信片（ハガキ）便可以進入。

I。在領主的大屋前使用道具長梯，便可以取得道具領主的徽章

J。在廣場那位園丁面前使用領主的徽章，之後如果選擇「代わりに花を植えろとのことです」現代的廣場會變成花卉，選擇「代わりに像を建てろとのことです」會變成石像。

K。利用轉送器回到現在的世界，廣場會有所改變。























CHAPTER three 美術館的起源

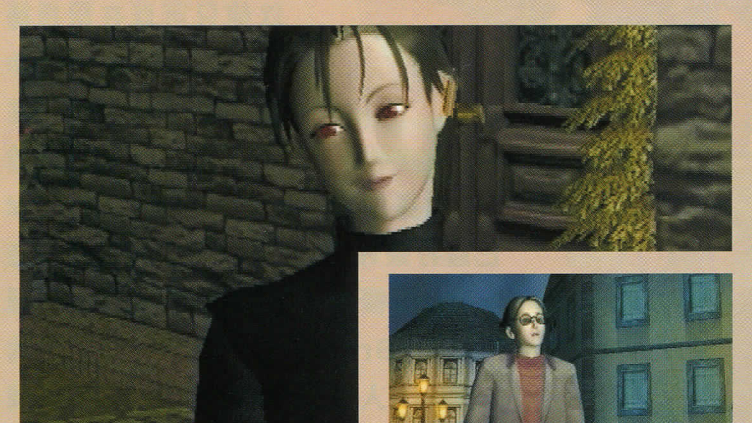
2001年4月8日5:00PM，EIKE經過小鎮上美術館的時候，突然一個花瓶從天而降，打中今天背負著死之命運的EIKE身上。EIKE已經記不起今天已經來了這個暗之空間多少次，「不行啊，我還需要更多的情報啊」神秘的聲音說罷又再把EIKE轉送回原來世界大街之上。這時EIKE的手提電話響起了，原來是他的美術館館長朋友艾卡度（エッカート）打來，說如果EIKE還不來應今天的約，美術館便會夠鐘關門，於是EIKE便趕往鎮上右下方的美術館。

EIKE來到美術館1F的館長室，看到肥胖的艾卡度館長正悠閒地撫摸著自己飼養的貓兒。他走到艾卡度面前坐下後，艾卡度便問他的來意，EIKE想要有關鍊金術的資料，於是希望艾卡度能夠幫助他。艾卡度想了一會之後，便從背後佈滿灰塵的書櫃之中，找到一本「我是街上的魔術師」的書。他告訴EIKE這個小鎮真的流傳著鍊金術師的事情，以前有一位有名的WAGNER博士，相傳他便是又像魔術師又像科學家的鍊金術師。EIKE得到這些有用資料後便想離開，這時艾卡度問他喜不喜歡貓，由於他家中的貓誕下很多貓仔的關係，如果他有什麼朋友想養貓仔的話可以來取。最後他也請EIKE欣賞展出的畫，那些畫有很多也是這小鎮的歷史。

EIKE步過那條長大的樓梯後，正要離開美術館之時突然從他耳邊傳來熟識的聲音「情況如何呀？」，「是誰？」EIKE這樣問的時候，眼前出現一個好像由液體漸漸合成的人，原來這正是給EIKE轉送機的那神秘聲音的主人。他向EIKE介紹自己的名字叫HOMUNCULUS，還說一直等待著再次見到EIKE的日子。EIKE問HOMUNCULUS是否他殺自己，但HOMUNCULUS否認有殺過EIKE，他不知道直接幫助EIKE的方法，所以才把轉送機交給EIKE，好讓他能自己親自解決。EIKE今天實在經歷過太多不可思議的事，頭腦這時感到十分混亂，於是他不理會HOMUNCULUS的理會跑出美術館。就在EIKE衝出美術館之際，一個花瓶從天而降，打在EIKE的頭上。

看著又再出現在暗之空間的EIKE，











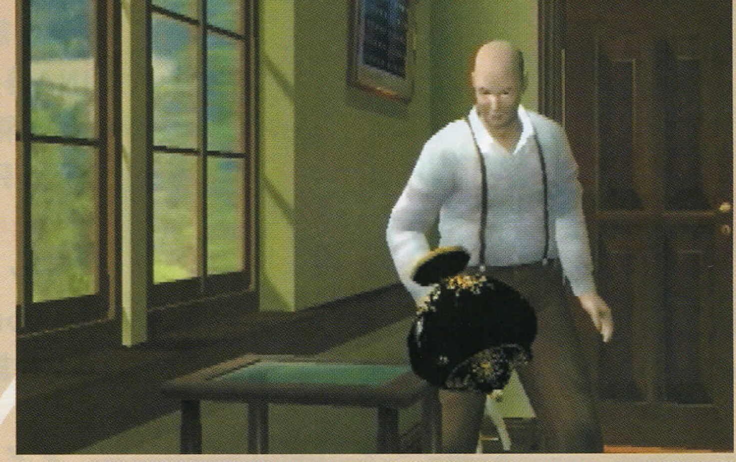












HOMUCULUS再次發揮控制時空的力量，把他轉送到過去。1979年10月9日6:22AM，EIKE落在很像美術館的門前，有一位架著眼鏡的男子看著他。突破從美術館傳來歡呼聲，一位男子從美術館一邊跑出來一邊高興地叫著。當那男子看到EIKE後才感到不好意思，他向EIKE解釋因為醫院剛才聯絡他，她妻子平安誕下一名女嬰，因此他才高興得手舞足蹈。EIKE問他這裡是否藝術館時，他正式介紹自己的名字叫艾卡度。EIKE立時感到十分驚奇，因為從來也沒有聽過艾卡度館長有女兒這件事。年青時的艾卡度嚷著要替女兒改名，不埋EIKE而回到藝術館中。

這時轉送器又再發出光芒，可是這一次EIKE並不能使用它。這時空氣中傳來HOMUCULUS的聲音，HOMUCULUS解釋由於剛才EIKE的腦袋一片空白的關係，因此便喪失了原動力。不過只要EIKE把散失的原動力找回來，便可以再次使用轉送機。EIKE在小鎮內找到了原動力後，於是便立即回到原來世界。EIKE再次出現在美術館內，HOMUCULUS亦再次在他的面前出現。「怎樣？我的力量…」HOMUCULUS用奇異的眼神看著他，EIKE嚇得立即跑上館長室。

EIKE進入館長室之後，艾卡度問他做什麼。「艾卡度先生，你有女兒的嗎？」EIKE這樣問艾卡度，他顯得十分之驚訝，還不小心把窗前的花瓶擺設打破。房間內的貓兒感到害怕而躲起來，整個房內的氣氛亦有點沈默。艾卡度首先打開這個悶局：「我好像沒有告訴過你關於我女兒的事？」，「女兒在出世不久，被一個身穿奇怪衣服的怪人襲擊，那時我妻亦在那事件中死去，這樣回答你可以嗎？」艾卡度顯得有點哀傷。知道自己問了奇怪事情的EIKE，在向艾卡度道歉後離開館長室。

離開了館長室的EIKE，在G/F再次遇上了HOMUCULUS，他剛才又再因為花瓶打破而逃過一劫，所以他向剛才對HOMUCULUS的無禮行為而道歉。HOMUCULUS聽到EIKE這樣說之後，表現得十分開心似的。EIKE始終很奇怪為何HOMUCULUS不自己行動，反而需要EIKE的協助。HOMUCULUS解釋自己的身體十分軟弱，並不能自由地行動。EIKE問HOMUCULUS要他怎樣幫忙，HOMUCULUS說只要他找到那紅色的寶石，然後把寶石交到WAGNER博士那裡便可以。HOMUCULUS說罷便從柱邊走了，EIKE第一時間走到那柱的旁邊，不過並沒有發現HOMUCULUS是從那地方消失，留在自己的腦袋中的只有一連串的問號。

PROLOGUE

A· 在美術館前被花瓶打死，之後被送到暗之空間

B· 接到艾卡度館長的電話，叫主角到美術館找他

C· 與館長對過話之後，取得道具「我是街之魔術師」的書

D· 欣賞掛在展覽室的畫，如果不看是不能離開的。

E· 在美術的G/F遇上HOMUCULUS，對話後選擇「失田する」會到達G點，選擇「じゃあ証明できるのか？」會直接到F點。

F· 遇上年青時的艾卡度館長，得知他有女兒這重要的情報，之後要在鎮上找尋原動力，才可以使用轉送器回到現在。

G· 走到美術館門外被花瓶打死，回到暗之空間後HOMUCULUS會轉送到過去，即是F點

H· 問艾卡度館長有關他女兒的事情，令到原本打在主角頭上的花瓶打破，因此逃過一劫。

CHECK POINT

A· 現在／美術館前

B· 現在5:00PM／大街

C· 現在5:50前／美術館1F的館長室

D· 現在5:50前／美術館1F的展畫室

E· 現在5:50前／美術館G／F

F· 過去1979年／美術館門外

G· 現在／美術館門外

H· 現在／美術館內

CHAPTER4

下回預告：

HOMUCULUS為什麼要找上EIKE幫忙？究竟HOMUCULUS的正體又是什麼呢？相傳的鍊金術師WAGNER博士與主角有何關係？EIKE能否把失蹤的DANA找到呢（聽說她曾經在1582年出現過呢）？還有艾卡度的女兒失蹤和妻子之死，是與謎之怪人HOMUCULUS有關。下期為大家解開所有的謎底。



ブレス オブ ファイア IV
BREATH OF FIRE
うつろわざるもの

以前只可以在電視機上才可感受到《Breath of Fire》的樂趣，現在只要手持WAP手機便能化身成龍之戰士。因為CAPCOM已經打破WAP GAME只局限於簡單遊戲的模式，更將熱門的RPG遊戲《Breath of Fire IV~醒覺的人》（龍之戰士）移植成WAP版，共分四章。第一章率先由和記Orange流動網絡獨家提供。WAP版《BOF IV》以簡單的RPG形式進行，與NINA等同伴在大陸上冒險，利用攻擊、特能或龍變身將阻礙的敵人消滅。只要你手持一部申請了Orangeworld無線上網服務的WAP手機，便可以到「互動地帶」的Capcom Park隨時隨地進入決定世界運命的旅程。

想日夜與龍之戰士為伴，成為龍之戰士一份子？只要你是Orange用戶，及手持Nokia3210、3310、5110、6110、6150、6210、7110、8210、8250、8810、8850、8890或9110，便可輸入圖案代號，把喜愛的角色圖案直接下載成為手機屏幕圖案。毋須再猶豫，正所謂「猶豫心多，Down少好多」，還不快點把龍之戰士留在身邊！



RYU *921215



CRAY *921211



FOU-LU *921212

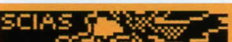


MASTER *921213





NINA *921214





SCIAS *921216



URSULA *921217

每次下載收費$1.5
可按*92120免費下載目錄，索取更多熱門圖案代號
註：以上服務只適合和記Orange客戶使用







發售商	HUDSON
售價	6800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	未定
發售日	2001年3月1日

PS2／FIG



全角色完全技表

《BOOLDY ROAR 3》可說是一套集眾多2D和3D格鬥遊戲特點於一身的作品，因此其操作方法也比一般的格鬥遊戲來得複雜。今期我們會先為大家帶來《BLOODY ROAR 3》的招表作參考，當中有齊了判定、CANCEL 時機、GUARD BREAK 等詳細資料，相當定可為各位節省不少「試招」的時間。

BLOODY ROAR基本操作



特殊操作一覽

QUICK FORWARD	→→
BACK STEP	←←
DASH	遠離敵人時→(→)
側移(畫面內／畫面外)	↓(↑)/↑(↓)
獸化	人類狀態時B
BEAST DRIVE(超必)	獸人時↓↘→↓↘→B/↓↙←↓↙←B
超獸化	BEAST GAUGE 滿時GPB 或GKB 同時按
投技(上段／下段)	P+K 或P+G/↓P+K 或↓P+G
解拆投技	被投後的一瞬間P+K 或P+G
GUARD BREAK	各角色擁有之專用技
CANCEL	在CANCEL POINT 輸入特定指令
G CANCEL	在特定招式中途按G
GUARD ATTACK	↓↙←P 或K(視人物而定)
AIR COMBO	在獸人時浮起敵人後跳躍
LIGHT GUARD(上段／下段)	搖桿回中/(↓)
HEAVY GUARD(上段／下段)	G 或(←)/(↓)G 或(↙)
空中GUARD	在空中輸入GUARD 指令(只限一次)
伏下	按實G時↓(↓)
ESCAPE	在敵人攻擊擊中前一刻→G
受身	被浮起後P+K
起上攻擊	被打DOWN時K
移動起身	被打DOWN時(←)、(→)、(↑)或(↓)

獸化系統解說

獸化時《BLOODY ROAR》的重要要素。當玩者攻擊、防禦或被打中時，畫面下方的BEAST GAUGE都會增加。當BEAST GAUGE變成黃色時，玩者便可以隨時按B掣獸化（空中亦可）。在獸化時進行防禦或被擊中時BEAST GAUGE會減少（不會再增加），當BEAST GAUGE降至零而玩者又被打DOWN時，獸化便會解除。

除了獸化之外，當BEAST GAUGE是在MAX狀態時，玩者還可以進行「超獸化」，進入最強的狀態。

獸化的特點

- 體力會慢慢回復（只限藍色的部份）
- 攻擊力、防禦力上昇
- B掣成為攻擊掣
- 可用連攜技增加，某些招式的性質也有變化
- 攻擊即使被擋也可以削能源
- 可使用超必殺技BEAST DRIVE（用後獸化會解除）

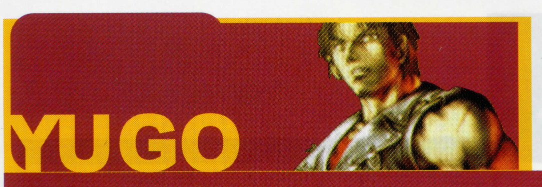
超獸化的特點

- 只能維持12秒
- 移動及出招速度增加
- 攻擊力增加
- 可無限次使用BEAST DRIVE
- 所有招式均可以CANCEL指令技
- 超獸化完結後BEAST GAUGE會消失（之後不可再獸化）

招表解說

- 所有指令均以角色面向右方時為準
- ( )內的指令代表長入力（要將搖桿推實該方向）
- 判定一欄中「上」為上段攻擊；「中」為中段攻擊；「下」為下段攻擊；「上中」為上下段GUARD均可防禦得到的攻擊；「下中」也是上下段GUARD均可防禦得到的攻擊，但伏下時則會被打中；「G」是GUARD ATTACK；「B」是有GUARD BREAK性質的攻擊 （只能破LIGHT GUARD）；「不」是GUARD不能之攻擊；「F」是假動作；「C」代表該招可以CANCEL接駁指令技；[ ]內是獸人時的資料
- 六合心意拳角色（LONG、URIKO、SHENLONG）獨有的「六合」招式，可以由六招中的任何一招始動，然後以順或逆時針方向連接下去（最多六下）
- URIKO的「四方神五重」是由位於四周的招式「K1」、「↑K」、「←K」、「↓K」始動，然後經過中央的「K2」，再接駁至左右兩邊「↑K」或「↓K」之連攜技（最多三下）





TEXT：時雨

技號碼	技名	指令	判定	備註
◆基本技				
1	JAB	P	上	可接駁技8 、A
2	BODY BLOW	→P	中	可接駁技D 、F、P 、W
3	STRAIGHT FIRST	←P	上B	可接駁技D 、F 、H 、R
-	SQUAT JAB	↓P	下中	
4	UPPER	↘P	上中	可接駁技I 、*4
5	LEG SLASH	↙P	下	可接駁技L 、*1
-	JUMP UPPER	→→P	中 - 上	*3 、*7
-	SHOULDER TACKLE	DASH 途中P	中	
-	SMASH	伏下時P	上中[中]	*1 、*4
-	JOFRE UPPER	轉身P	上	
6	MIDDLE HOOK	轉身↓P	中	可接駁技4
7	TANK STRAIGHT	↑P	上	
-	JUMP JAB	跳P	上中	
-	FLYING HAMMER STUMP	跳→P	中B	
8	HIGH KICK	K	上	可接駁技N 、O
-	SHOOT	→K	中	*1 、*3 、*4
-	INSIDE KICK	←K	下	*1
9	LOW KICK	↓K	下	可接駁技10
10	DUCKING	↘K	特殊移動	
11	SWAY	↙K	特殊移動	可接駁技10 、16 、B3
-	ONESTEP KNEE	→→K	上中	
-	GROUND SLICER	DASH 途中K	下	*1
-	JACK KNIFE KICK	伏下時K	上中	*4
-	BACK TURN HIGH KICK	轉身K	上	
-	BACK TURN LOW KICK	轉身↓K	下	
-	SOBUT	↑K	中	
-	FLYING SIDE KICK	跳K	上中	
-	DIVING KICK	跳→K	中B	
-	DIVING KICK	跳←K	中B	
12	WOLF CLAW	B	上	可接駁技1 、8 、U 、V 、W
13	WILD SLASH	→B	中B	可接駁技2
14	滿月斬	←B	中B	
15	弧月返	↓B	中	*4
-	地摺斬	↘B	下	
-	舞狼腳	↙B	下	
-	ARC WRIST	→→B	中B	
-	BODY CANNON	DASH 途中B	中B	
-	SPINNING CLAW	伏下時B	中下	*3
-	BACK TURN CLAW	轉身B	中	*1
-	喪家犬	轉身↓B	特殊移動	
-	TWIN FANG DIVE	↑B	中 - 中	
-	WILD TOEKICK	跳B	中	*1
-	HIGH JUMP OVER TAIL	跳→B	中	*1
◆投技				
-	背負投	P+K	上段投	
-	SLIP DOWN	↓P+K	下段投	
-	裡投	敵背後P+K	背後投	
-	旋血牙	獸人時P+K	上段投	
◆指令技				
-	CLINCH	↓↘→P+K	上段投	*1
-	CRITICAL UPPER	↓↘→P+K P	上段投 + 中B	*3
-	STYLE CHANGE	↓↘→P+K K	上段投	*1 、*20
-	TURN STEP	↓↘→P+K→K	上段投	*21
16	QUICK ONE-TWO	↓↘→P	上 - 上	*8
-	FLICKER	↓↘→K	特殊姿勢	
-	BLOODY ROAR	↓↘→B	中	
-	SILVER WOLF KNUCKLE	↓↙←P	上中G	*3 、*4
-	CRESCENT SOMER	↓↙←K	中	
-	FLYING BERSERK	↓↙←B	特殊移動	
-	METEOR SLASH	↓↙←B ↓B	中B	*3
-	METEOR CLASH	↓↙←B 牆邊B	中B	
◆BEAST DRIVE				
-	SPIRAL FANG	↓↘→↓↘→B	中B	
-	KING OF BREAKER	↓↙←↓↙←B	中B- 中×7- 中B-(中×4- 中B)	*22
◆連擕專用技				
A	BURST	P	上	*9
B1	STRAIGHT SECOND	P	上C	*10 、*11
B2	QUICK STRAIGHT	P	上C	*10 、*12
B3	COUNER STRAIGHT	P	上C	*10
C1	STRIKE RUSH	P	上[上B]	可接駁技5
C2	SHORT HOOK	P	上	可接駁技5
D	BODY RUSH	→P	中	可接駁技5 、E 、G 、*1
E	HEARTBREAK BLOW	→P	中C[中BC]	
F	STRAIGHT SECOND	←P	上B	*1 、*13
G	CHAMPION STRAIGHT	←P	上B	可接駁技H
H	COUNTER BLOW	↓P	中	
I	TWIN UPPER	↘P	中	可接駁技1 、J
J	MACHINEGUN UPPER	↘P	中 - 中[中C]	可接駁技10 、K
K	FINAL MACHINEGUN UPPER	↘P	中B	
L	DRAGON FINISH BLOW	↓P	下中	*1
M	ONE-TWO BODY UPPER	→P→P	中B 、中	*14
N	HIGH KICK TWIN	K	上C	
O	SPIRAL KICK	↓K	下	*1
P	SIDE KICK	K	上	
Q	BACK SPIN HIGH KICK	K	上	
R	NAIL SLASH	B	中	可接駁技4 、H 、S
S	NAIL SLASH TWIN	B	中	可接駁技4 、H 、T
T	BODY SLASHER	B	中BC	
U	SLASH LOW	↓B	下	*1
V	TWIN FANG DIVE	→B	中 - 中	
W	SLASH UPPER	B	中C	可接駁技14 、X
X	SLASH DIVE	B	中B- 中	
◆其他連擕技				
-	FEINT ROLLING	↙B ↓↙←B	下、特殊移動	
-	PANTHER STRAIGHT	→→KPPP	中、上、上C 、上B	*15
-	HEEL TASK	伏下時KK	上中、中	*1
-	BLIND BLOW	↘B→P	下、中B	*3
-	DOUBLE WOLF KICK	↙BB	下、中	
◆FLICKER 姿勢時之連擕技				
I	BASIC	PPPP	{上 - 上}×3 、中 - 中 - 上	*3
-	LIGHTNING	→P	中 - 中 - 上	*3 、*16 、*19
-	COUNTER	←P	上B	
II	BREAKDOWN	↓P	中B	*17
III	MIDDLE RANGE	↘P	上 - 上	*16
-	FINAL UPPER	↑P	上B	*17
-	IN STEP	→K	特殊移動	*16
-	OUT STEP	←K	特殊移動	*16
-	FREE STYLE	↑K	姿勢解除	*18

ALICE

技名	指令	判定	備註
◆基本技			
JAB	P	上	*23
THROUGH PUNCH	→P	中	
SWAY KNUCKLE	←P	中	
SQUAT JAB	↓P	中下	
BODY HOOK	↘P	中	
LOW SWAY KNUCKLE	↙P	下	
SLIDE PUNCH	→→P	下	*2
RABBIT TACKLE	DASH 途中P	中	*1
HOOPING HAMMER	伏下時P	中	*1 、*4
TURN STRAIGHT	轉身P	上	*24
SQUAT TURN STRAIGHT	轉身↓	中下	
ALICE SUPER UPPERCUT	↑P	中	*1 、*4
JUMPING PUNCH	跳P	上中	
JUMPING HAMMER	跳→P	中B	
SIDE HIGH KICK	K	上	
ARC DROP	→K	中	
LEG SLASH	←K	上	*1 、*4
SQUAT SIDE KICK	↓K	下	
FUNNY SWEEP	↘K	下	
REVERSE HOOK KICK	↙K	下	
RABBIT KNEE PAT	→→K	中	*1 、*4 、*24
RABBIT SLIDER	DASH 途中K	下	*1
LUNA KICK	伏下時K	中	*1 、*4
TURN KICK	轉身K	中	
SQUAT TURN KICK	轉身↓K	下	
NECRO DESIRE	↑K	中	
JUMPING KICK	跳K	上中	
MISSLE KICK	跳→K	中B	
MISSLE KICK	跳←K	中B	
BRIDGE PUNCH	B	上	
RABBIT STRAIGHT	→B	上	*2
RABBIT KICK	←B	中	
SQUAT BRIDGE PUNCH	↓B	下	
NEEDLE KICK	↘B	下	
BLAST LEG	↙B	下	*1
RISING TOEKICK	→→B	中	
DASH SOMERSAULT KICK	DASH 途中B	中B	*3
HOOPING KICK	伏下時B	中B	
REVERSE DROP KICK	轉身B	中	*1 、*4
SQUAT TURN HAMMER	轉身↓B	下	*1
RABBIT HAMMER	↑B	中	*1
AIR CUTTER	跳B	中	*1
STARDUST KICK	跳→B	中	*1
◆投技			
REVERSE FRANKENSTEINER	P+K	上段投	
JACK KNIFE HEEL EDGE	↓P+K	下段投	
ALICE PRESSURE	敵背後P+K	背後投	
AIR RAID	空中↓P+K	空中投	
RABBIT STAMP	獸人時P+K	上段投	
◆指令技			
SPIRAL CUBE	↓↘→P	中	*3
JOE SLIDER	↓↘→K	下	*1
RABBIT FLIP	↓↘→B	中B	*3
RELEASE RAP	↓↙←P	中G	*1
SOMER SET SLASH	↓↙←K	中	
SWITCH MOONSAULT	↓↙←B	上 - 中	*1
SOMER SET	↓↑K	特殊移動	
SERVICE	→←P	挑撥	
◆BEAST DRIVE			
MERCY RABBIT	↓↘→↓↘→B	中B	
LIFTING STAR RAIN	↓↙←↓↙←B	中B	
◆連擕技			
UPPER SLASH	PPP→P	上、上、中、中C	
THRUST RUSH	PPP↓P	上、上、中、下	
THROUGH PUNCH UPPER	→PP	中、中C	*1
SWAY KICK COMBO	←PK	中、中	*1
SWAY KICK COMBO LOW	←P↓K	中、下	*1
SQUAT BRIDGE COMBO	↓P↓K	中下、下	
RABBIT STEP	↘PPP↓K	中、中、中C 、下	
RABBIT STEP HAMMER	↘PPP↑B	中、中、中C 、中	*1
LOW SWAY COMBO	↙PK	下、下	*1
SIDE HIGH KICK	K	上	
BRIDGE REVERSE LOW	KP↓K	上、中、下	*1
HEEL EDGE COMBO	KK	上、上	
HEEL EDGE COMBO HIGH	KK←K	上、上、上[上B]	*1 、*6
HEEL EDGE COMBO LOW	KK↓K	上、上、下	*1
HEEL EDGE COMBO MIDDLE	KK→K	上、上、中	
ARC DROP COMBO RUSH	→K↓K↓P	中、下、中下	
ARC DROP COMBO	→K←K→K	中、中、中	*25
LOW COMBO TWIN	↓K↓K	下、下	*2
FUNNY CHAIN	↘KKK	下、下、中	
FUNNY BLAST	↘KK↙B	下、下、下	*1
FUNNY SOMER SET	↘KK←K	下、下、中	*1
LUNA COMBO	伏下時K→K	中、中	
TRIPLE SOMER SET	↓↙(←)KKB	中、中[中B]、中B	*H
HIGH RABBIT COMBO	BBB→B	上、上、中、上C	
LOW RABBIT COMBO	BBB↓B	上、上、中、下	*2
MIDDLE RABBIT COMBO	BBB←B	上、上、中、中	
LOW RABBIT RUSH KNEE	(↓)BBBBB	下、下、中、中、中C	*1
LOW RABBIT RUSH SLIDER	(↓)BBKP	下、下、下、中下	
LOW RABBIT RUSH GROUND	↘BBBB	下、中、中、中	
LOW RABBIT RUSH GROUND	↘BBB↓B	下、中、中、下	
LOW RABBIT RUSH SOMER SET	↘BBB↓↑K	下、中、中、上	

*1：可打窒對手 *2：COUNTER HIT時可打窒對手 *3：可浮起對手 *4：在對手被打窒時擊中可將之浮起 *5：COUNTER HIT時可浮起對手 *6：獸化中擊中時可浮起對手 *7：出招後會背向對手 *8：可接駁技5、B2、M 、P 、W *9：可接駁技5 、B1 、M 、P 、W *10：可接駁技2 、3 、4 、7 、10 、15 、H 、Q *11：可接駁技C *12：可接駁技C2 *13：可接駁技14 、15 、C2 、E 、G 、Q *14：由PP 接駁的話將失去B 屬性 *15：連擕第二下COUNTER HIT 時敵人會被迫背向玩者





BAKURYU

技名	指令	判定	備註
◆基本技			
短刀	P	上	*23
流閃刃 橫斬	→P	上	*32
流閃刃 縱斬	←P	中	*2
閃波	↓P	下中	
流影刃	↘P	中	
草薙刃	↙P	下	
雙擊破	→→P	中	
地擂刃	DASH 途中P	下	*2
影縛	伏下時P	下	*1
目潰	轉身P	上	*26
回身短刀	轉身↓P	下中	
浮身返	↑P	特殊移動	
飛短刀	跳P	上中	
飛龍斬擊	跳→P	中B	
流牙腳	K	上	
半月落	→K	中	*2、*4
影刃腳	←K	中	*2
低刺蹴	↓K	下	
脛打	↘K	下	
影撥	↙K	下	*1
風裂腳	→→K	中	*1、*4
震空腳	DASH 途中K	上	
爆龍砲	伏下時K	中	
背迅腳	轉身K	上	*1
足掛	轉身↓K	下	*1
日輪腳	↑K	中	*2、*4
裂空腳	跳K	上中	
飛龍彈	跳→K	中B	
飛龍彈	跳←K	中B	
毒搔	B	上	*23
毒突	→B	中	
影斬擊	←B	中B	
下段毒搔	↓B	下	
地擂彈	↘B	下	
搔上	↙B	中	*1
雙毒擊破	→→B	中B	
雙毒龍卷破	DASH 途中B	中B	
爆龍此打	伏下時B	下C	*3
腹裂	轉身B	中	
離影	轉身↓B	特殊移動	
急襲毒擊破	↑B	中	*1
空刃腳	跳B	中	*1
衝空斬擊	跳→B	中	*1
◆投技			
崩身轉擊	P+K	上段投	
裡轉	↓P+K	下段投	
裡飯綱落	敵背後P+K	背後投	
飯綱落	空中↓P+K	空中投	
斬滅龍卷擊	獸人時P+K	上後投	
◆指令技			
雷光飯綱落	↓↘→P	上	
煙幕彈	↓↘→K	特殊移動	
頭豪苦突	↓↘→B	中B	
硬氣流擊破	↓↙←P	中G	
煙陣螺旋腳	↓↙←K	中	
煙陣螺旋腳	↓↙←K↓	下	*1
煙陣螺旋腳	↓↙←KP	特殊移動	
昇天搔上	↓↙←B	中B	*3
天人飯綱落	→←P	中→投技	
天人雷光腳	→←K	中	*1
◆BEAST DRIVE			
分身火炎地獄	↓↘→↓↘→B	中B	
土神覺醒四界陣	↓↙←↓↙←B	下B	
◆連攜技			
(1)連刀刈足	PPK↓K	上、上、中、下	*1
(1)連刀落刃腳	PPKK	上、上、中、中	
(1)連刀圓月腳	PP←K	上、上、中	*3
(1)連刀螺旋腳	PP↓K	上、上、下	*2
(1)連刀螺旋裡肘	PP↓KP	上、上、下、中	
(1)三連刀	PPP	上、上、上	*28
(1)連刀浮身返	PPP↑P	上、上、上、特殊移動	
(1)三連刀螺旋裡肘	PPP↓KP	上、上、上、下、中	
(1)三連刀螺旋斬	PPPP	上、上、上、上	*29
(1)螺旋流影刃	PPPP→P	上、上、上、上、中[中C]	
流影日輪腳	↘PK	中、中	*1
流影崩擊	↘PP	中、中C	
流影此打	↘PB	中、下C	*3
流閃搔上	←P↙B	中、中C	*3
裂迅雪崩蹴	KKK	上、中C、上	*1
龍牙落槌半月落	KK→K	上、中C、中	
龍牙落槌圓月蹴	KK←K	上、中C、中	*1
裂迅雪崩蹴	↘KKK	下、上C、上C	*1
裂迅草擂蹴	↘K↓K	下、下	*1
裂迅刈蹴	↘K→K	下、中	
月影返	→K←K↑P	中、中、特殊移動	*1、*3
疾風二段蹴	→→KK	中、上	*30
疾風稻妻落	→→KKK↓KK	中、上、中、中、中[中BC]	
落雷	伏下時KK	中、中C	*1
毒搔支轉腳	BB↓B	上、下	
連搔	BB	上、上C	*31
毒爪影斬擊	BBB	上、上C、中B	
連搔轉倒砲	→BB↓B	上、上C、下-下	
毒突	→B↓B	中、下	
毒閃轉倒砲	→BB↓B	中、中C、下-下	
毒爪流影日輪腳	→BBB↘PK	中、中C、中、中、中	*1、*27
邪舞牢頭豪苦突	→BBB↘P↓↘→B	中、中C、中、中、中B	
毒爪流影日輪擊	→BBBB↘PK	中、中C、中、中、中、中	
邪舞牢頭豪苦突	→BBBB↘P↓↘→B	中、中C、中、中、中、中B	
毒爪爆銃連擊	→BBBBB	中、中C、中、中、中B	*3
骸裂	敵DOWN時↓BBBBB	下中、下、下、下、下	

SHENLONG

技名	指令	判定	備註
◆基本技			
蛇尖	P	上	
進步捎捶	→P	中	*2
胡蝶掌	←P	中B	
下勢蛇尖	↓P	下中	
當天砲	↘P	中	
橫拳	↙P	中[中C]	*2
裡門頂肘	→→P	中C	*2、*4
箭疾步	DASH 途中P	中B	
斬捶	伏下時P	中	*2、*4
跪顏崩捶	轉身P	上	
深龍崩捶	轉身↓P	下中	
騰空雙攔手	↑P	上	*2
騰捶	跳P	上中	
落雙捶	跳→P	中B	
斜方分腳	K	上	
側宙	→K	中-中	*1
後旋腿	←K	上	*1、*6
前掃腿	↓K	下	
足易腿	↘K	中	*2
後掃腿	↙K	下	*1
伏身後掃腿	→→K	下	*1
後旋蛇手飛刺腿	DASH 途中K	上B	
穿弓腿	伏下時K	下中	*6
後蹴腿	轉身K	上	*1、*6
轉身掃腿	轉身↓K	下	*1
後旋飛腿	↑K	上	*1、*6
飛刺腿	跳K	上中	
風門倒壞	跳→K	中B	
風門倒壞	跳←K	中B	
虎爪擊	B	上	
猛虎踏腿	→B	中	*1
背身龍尾	←B	中	*3
伏虎斬	↓B	下	
伏虎雙爪	↘B	下	
天邊掛月	↙B	下	*1
羅漢鞭	→→B	中	*3
瘋獸咆哮	DASH 途中B	中B	
獅子衝天砲	伏下時B	中	*3
鐵山靠	轉身B	下中B	
振竹爪	轉身↓B	下	
貓身宙擊	↑B	中	
獸登腳	跳B	中	*1
貓身宙腳	→B	中	*1
◆投技			
砲身發勁	P+K	上段投	
封跪膝	↓P+K	下段投	
地倒	敵背後P+K	背後投	
倒身金剛捶	獸人時P+K	上段投	
◆指令技			
絕招蛇形拳	↓↘→P	上B	
擒拿單攔手	↓↙←P	中G	
二起分腳	↓↘→K	上中、上[上中B、上]	*52
無影腳	↓↙←K	中-(下)	
頸絕牙	↓↘→B	中B	
金剛搗碓	↓↙←B	下	
◆BEAST DRIVE			
暗勁	↓↘→↓↘→B	中B	
猛虎硬爬山	↓↙←↓↙←B	中不G	
◆連攜技			
太極環雲擊	PPP↑B	上、中、中[中C]、中	
鴿子裁肩	伏下時PP	中、中B	
虎爪旋腳	B↓B	上、下	*1
天邊連華山	↙BB	下、下中	
爪肘環雲擊	BP↑B	上、中C、中	
環雲十字破	BBB	上、中C、上	*1
伏虎十字爪	BB↓B	上、中C、中	
十字羅漢	BB→B	上、中C、中	*1
◆六合蛇輪式開始技(括號內為可接駁之六合技)			
連爪蛇尖(全部)	BP	上、中C	
連蛇太極肘(全部)	PPP	上、中、中[中C]	
斜方分腳(2、5)	K	上	
伏虎斬(2、5)	↓B	下	
進步捎捶(4、6)	→P	中	
下勢蛇突(3、6)	PP	上、中	
騰空雙攔手(全部)	↑P	上	
◆六合蛇輪式			
(1)太極氣功掌	P	中[中BC]	
(2)寸腿	↓K	下	
(3)插捶	→P	中BC	*2
(4)足登腳	K	中	
(5)下勢挑手	↓P	下-下[下C]	
(6)蛇手分腳	→K	上	
◆六合蛇輪式終止技			
旋子	←K	中-中	*3
打虎	←P	中BC	
背靠	→→P	中	
鋼線無影腳	→→K	中[中B]-中-中	*1
絕招連環飛腿	↓↓K	中[中B]	
下勢雙打	↓↓P	下	*1
鴻雲輪	BB	中C、上	*1
六合伏虎	B↓B	中C、下	
六合衝天砲	B→B	中C、中	*1
六合穿弓腿	↓↓B	中B	*3
六合羅漢鞭	→→B	中	*3
猛虎硬爬山	↓↓↓B	中不	*50
◆可以直接接駁六合蛇輪式終止技之招式			
蛇尖轉身掃腿	PK↓K	上、上、下	*1、*51
◆由金剛搗捶起動之招式			
金剛連扣日月把	↓↙←BBBB↓B	下、中B-中、中B-中、中B-中、中-中C、下、下C	*74
金剛雙扣無影腳	↓↙←BBBB↓↙←K	下、中B-中、中B-中、中B-中、中B-(下)	*75
金剛鴻輪式(天)	↓↙←B(↑)BBBBBB	下～與六合(2)(3)(4)(5)(6)(1)相同	
金剛鴻輪式(地)	↓↙←B(↓)BBBBBB	下～與六合(5)(6)(1)(2)(3)(4)相同	
金剛鴻輪式(陽)	↓↙←B(→)BBBBBB	下～與六合(3)(4)(5)(6)(1)(2)相同	
金剛鴻輪式(陰)	↓↙←B(←)BBBBBB	下～與六合(6)(1)(2)(3)(4)(5)相同	

*31：可接駁↓K *32：COUNTER HIT 敵人會被迫背向玩者 *33：可接駁→B *34：可接駁←P *35：可用指令技CANCEL *36：落空時會變成中B屬性之攻擊 *37：第一下落空時會變成中B-中B屬性之攻擊 *38：可接駁→K *39：可接駁P *40：↓↘→K落空後才可以繼續出招 *41：第一下落空後之連攜技判定為下段 *42：→B和↓P(←B)要在上一招擊中的一瞬間輸入指令 *43：只能接駁→→系的攻擊 *44：不能接駁←P、←K *45：落空後之判定為下段

LONG

技名	指令	判定	備註
◆基本技			
掌打	P	上	
沖捶	→P	中	
七寸靠	←P	中	
伏掌打	↓P	下中	
斬捶	↘P	中	*2、*4
橫拳	↙P	中	
鐵山靠	→→P	中	
鷹捉把	DASH 途中P	中	
連擊撩拳	伏下時P	中-中C	
雙撐掌	轉身P	中	
轉身崩捶	轉身↓P	下中	
騰空斜捶	↑P	中	*2、*4
騰捶	跳P	上中	
落雙捶	跳→P	中B	
壁腿	K	中	
雙扣腿	→K	中-中	*1
後蹴腿	←K	上	*4
前掃腿	↓K	下	
側腿	↘K	中	*2
後掃腿	↙K	下	*1
疾地掃腿	→→K	下	*1
神龍腳	途中K	上	
穿弓腿	伏下時K	中	*1、*4
轉身旋腿	轉身K	上	*1
轉身掃腿	轉身↓K	下	
騰空分腳	↑K	中	*2
飛刺腿	跳K	上中	*2
風門倒壞	跳→K	中B	
風門倒壞	跳←K	中B	
虎爪擊	B	上	
虎撲子	→B	中	*2
虎撲把	←B	中B	
伏虎雙爪	↓B	下	
背身虎尾腳	↘B	中	*2、*4
天邊掛月	↙B	下	
羅漢邊	→→B	中	*1、*4
瘋獸咆哮	DASH 途中B	中	
獅子衝天砲	伏下時B	中	*2
鐵山靠	轉身B	下中B	
振竹爪	轉身↓B	下	*1
環雲擊	↑B	上	*3
獸登腿	跳B	中	*1
貓身宙擊	跳→B	中	*1
◆投技			
砲身發勁	P+K	上段投	
封跪膝	↓P+K	下段投	
裡投	敵背後P+K	背後投	
踏身金剛捶	獸人時P+K	上段投	
虎爪掌	←→P+K	上段投	
◆指令技			
箭疾步	↓↘→P	上[上B]	
連環腿	↓↘→K	中[中B]	*6
頸絕牙	↓↘→B	中	
外門頂肘	↓↙←P	中G	
無影腳	↓↙←K	中	
金剛搗碓	↓↙←B	下	
釘腳	←→K	中	
◆BEAST DRIVE			
擢打頂肘	↓↘→↓↘→B	中B	*41
猛虎硬爬山	↓↙←↓↙←B	中不G	
◆連攜技			
連捶環雲擊	PPP↑B	上、中、中、上	*3
掌打旋腳	PK↓K	上、上、下	
鷂子栽肩	↘PP	中、中	
虎爪旋腳	B↓B	上、下	*1
爪掌環雲擊	BP↑B	上、中、上	*3
天邊連華山	↙BB	下、下中	
背身連華山	↘BB	中、下中	
通天十字破	BBB	上、中C、中B	*3
伏虎十字雙	BB↓B	上、中C、下	
十字羅漢	BB→B	上、中C、中	*1
(A)金剛虎撲把	↓↙←BPPPP	下	特殊移動
連珠靠爬山	(A)中K→B↓P	中、中、中	*42
連珠虎撲把	(A)中K→B←B	中、中、中B	*42
釘腳靠爬山	←→K→B↓P	中、中、中	*42
釘腳虎撲把	←→K→B←B	中、中、中B	*42
◆六合鴻(虎)輪式開始技(括號內為可接駁之六合技)			
上步連開(1、4、7)	→P	中	
雙扣腿(5)	→K	中-中	*1
連捶挑領(全部)	PPP	上、中、中	
爪掌打(全部)	BP	上、中	
掌打旋腳(3)	PK↓K	上、上、下	
連捶單把(3、6、9、12)	PP	上、中	高蹴日月把
(2、5、11)	K	中	
伏虎日月把(11)	↓B	下	
虎爪掌(全部)	←→PK	上段投	
◆六合鴻輪式			
(1)打開	P	中C	*2
(2)斧刃腳	↓K	下	
(3)單把	→P	上C	
(4)右踹腳	K	中	*2
(5)日月把	↓P	下-下	
(6)左踹腳	→K	中	
六合虎輪式			
(7)絕爪	P+B	中B	
(8)下勢虎斬	↓K+B	下	
(9)伏虎	→P+B	中	
(10)飛燕腳	K+B	上	
(11)斬捶	↓P+B	中	
(12)里合腳	→K+B	上	
◆可以直接接駁六合鴻(虎)輪式終止技之招式			
橫拳	↙P	中	*43
掌打旋腳	PK↓K	上、上、下	*44
◆六合鴻(虎)輪式終止技			
崩拳	←P	中B	
翻身連腳	←K	中-中	
裡門頂肘	→→P	中[中C]	*2
旋風腳	→→K	上	*1
前掃幻腿	↓↓K	下	
連珠砲動	↓↓P	中-(上)	
鴻雲輪	BB	中C、中B	*3
六合伏虎	B↓B	中C、下	
六合衝天砲	B→B	中C、中	*1
靠山壁	→→B	中	
半月刃	↓↓B	中B	*45
六合神龍腳	←←B	中B	*3
◆由金剛搗捶起動之招式			
金剛連扣日月把	↓↙←BBBB↓B	下、中-中、中-中、中-中、中、中、下-下	*74
金剛雙扣無影腳	↓↙←BBBB↓↙←K	下、中-中、中-中、中-中、中投-(中)	*75
金剛鴻輪式(天)	↓↙←B(↑)BBBBBB	下~與六合(5)(4)(3)(2)(1)(6)相同	
金剛鴻輪式(地)	↓↙←B(↓)BBBBBB	下~與六合(5)(6)(1)(2)(3)(4)相同	
金剛鴻輪式(陽)	↓↙←B(→)BBBBBB	下~與六合(2)(1)(6)(5)(4)(3)相同	
金剛鴻輪式(陰)	↓↙←B(←)BBBBBB	下~與六合(2)(3)(4)(5)(6)(1)相同	

MARVEL

技名	指令	判定	備註
◆基本技			
M-IV KNUCKLE	P	上	
HUNTING ELBOW	→P	中	
SPINNING ELBOW	←P	上	
VOTING KNUCKLE	↓P	下中	
AMAZONES BLOW	↘P	中	*33
GROUND CHOP	↙P	下	*2
SHOULDER BOOST	→→P	中[中B]	
ABSOULTE FIRE	DASH 途中P	中	
ELBOW UPPER	伏下時P	中	*1、*6
TURN KNUCKLE	轉身P	上	
SQUAT TURN KNUCKLE	轉身↓P	下中	
DIVING CHOP	↑P	中C[中BC]	*1
JUMPING KNUCKLE	跳P	上中	
JUMPING JAMMER	跳→P	中B	
G-III KICK	K	上	*34
ASSAULT KNEE	→K	中	
TURN RIDE KICK	←K	上	
LOW RIDE KICK	↓K	下	*2
MIDDLE RIDE KICK	↘K	下	*2
KICK MINE	↙K	下	*1
DOUBLE LEG MISSLE	→→K	中B	
MINE SLIDER	DASH 途中K	下	
GROUND HEEL KICK	伏下時K	中	*1
REVERSE KICK	轉身K	上	
LOW REVERSE KICK	轉身↓K	下	*1
SKY GUNNER	↑K	中B	
JUMPING KICK	跳K	上中	
JUMPING BACK KICK	跳→K	中B	
JUMPING BACK KICK	跳←K	中B	
ANGRY FIST	B	中	
VIOLENT CLAW	→B	中	
BACK KICK	←B	中	
DOUBLE CLAW	↓B	下	
LEOPARD WALKING	↘B	特殊移動	*35
TURN SCRATCH	↙B	下	*2
LEOPARD HEAD	→→B	中C	
BRUTAL RAID	DASH 途中B	中B	
GROUND SCRATCH	伏下時B	下	
BACK DROP KICK	轉身B	中	
SQUAT TURN CLAW	轉身↓B	下	
SOMERSAULT SCRATCH	↑B	中	
SHAVE KICK	跳B	中	*1
ROLLING SHREDDER	跳→B	中	*1
◆投技			
BRAIN BLASTER	P+K	上段投	
TRAP LEG THROUGH	↓P+K	下段投	
TOUGHNESS DRIVER	敵背後P+K	背後扳	
DAMSITE FANG	獸人時P+K	上段投	
REVERSE SWING	轉一圈P	下段投	
◆指令技			
TASK FORCE UPPER	↓↘→P	上中	*2、*4
ASSAULT BLOW	↓↙←P	中B	
SCRAMBLE SNATCH	↓↘→K	中	
TRIDENT SHOOT	↓↙←K	中-中下-中-中-上G	
PILE BUNKER	←→K	中-中-中	
DEMOLITION FANG	↓↘→B	中	
RISING RAZOR	↓↙←B	中B	*3
◆BEAST DRIVE			
MAD TRAP	↓↘→↓↘→B	中下當身	*36
CROSS BLADE ZAPPER	↓↙←↓↙←B	中B	*37
◆連攜技			
M-IV GUN	PK	上、中	*2
M-IV HELLFIRE	PPK	上、上、上	
M-IV NAPALM	PP↓K	上、上、下	*1
M-IV NAPALM FAKE	PP↓P	上、上、F	
M-IV GRIND SCRATCH	PP↓B	上、上、下	*2
M-IV	PPP	上、上、上C	*33
M-IV STINGER	PPPK	上、上、上、上	*1
HUNTING ARROW	→PK	中、上	
HUNTING DIVE ELBOW	→PPP	中、中C、中+中C	
SPINNING KNUCKLE	←PP	上、中C	*26
AMAZONES GUNNER	↘PK	中、中B	
AMAZONES SCRATCH	↘P↓K	中、下	
BROCADE BLOW	↙P↓↙←K	下、中B	
G-III DOUBLE	KK	上、上	*38
G-III COMBINATION	KKK	上、上、上	
ASSAULT KICK RUSH	→KKK	中、上、上	*39
FEINT KICK RUSH	→KKP	中、上、F	
ASSAULT KICK MINE	→KKK↓K	中、上、上、下	*1
ASSAULT KICK BOMB	(→)KKK	中、中、中[中C]	*1
FEINT KICK BOMB	(→)K→KP	中、中、F	
ASSAULT KICK SUPRISE	→K↓KK	中、下、中[中C]	*1
FEINT KICK SUPRISE	→K↓KP	中、下、F	
ASSAULT KICK SPARROW	→KKK→K	中、上、上、中B	
FEINT KICK SPARROW	→KKK↓P	中、上、上、F	
FLYING TRAP	↓↘→K↓↑K←→B	中、中、中C	*40
REVERSE LEG THROUGH	↓↘→K←K	中[中B]	*40
ANGRY CLAW	BB	中、中C	*38
ANGRY SLASH	B↓B	中、下	
(1)ANGRY CLAW JUDGEMENT	BBB	中、中C、上B	
(1)ANGRY LOW SCRATCH	BB↓B	中、中、下	
(1)SANCTIONS SCRATCH	BB→B←B	中、中C、中B、中B	
VIOLENT GRIND	→B↓B	中、下	*2
VIOLENT REVERSE SCRATCH	→B←B	中、中B、中B	
VIOLENT TEMPEST	→B→B→BP	中、中、中B、中C[中BC]	
REVERSE SWING 中追加入力	轉一圈P↑	下段投、跳躍	
REVERSE SWING 中追加入力	轉一圈P↓↘→K	下段投、中	

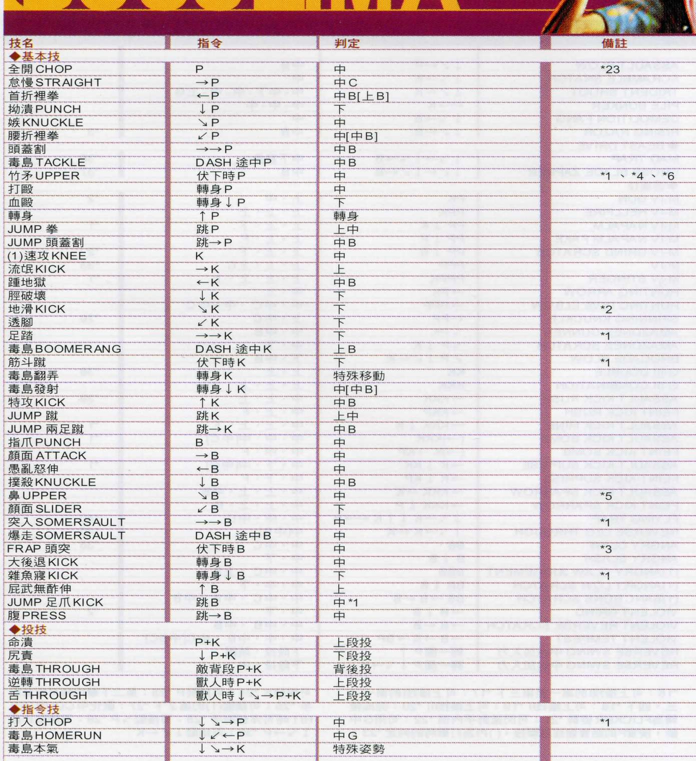
*16：可上接技I的第一至第三下 *17：可上接技I的第一、三、四下 *18：可上接技II *19：可上接技III *20：完成後轉為FLICKER姿勢 *21：可閃進對手內側 *22：可用G中斷，按實P的話會變成打擊技，( )內為打擊時的判定 *23：可接駁K *24：可接駁P *25：第二下擊中時可打窒對手 *26：可接駁(1)的第2下 *27：獸化中COUNTER HIT時可浮起對手 *28：可接駁↘P *29：可接駁P或↓↘→P *30：可接駁↓↙←K





URIKO

技名	指令	判定	備註
◆基本技			
鋏捶	P	上	
翡翠頂肘	→P	中	
轟破掌	←P	中[中B]	*2
下薄	↓P	下中	
鴿子穿林	↘P	中	
箭疾步	↙P	上中	*46
轉霸	→→P	特殊移動	
捨身穿	DASH 途中P	中	*7
連擊雙拳	伏下時P	中 - 中	
杏落靠	轉身P	中 - 中	
背身脛挫	轉身↓P	下	*2
雙掌天	↑P	中	*1 、*4
騰掌	跳P	上中	
怒矛	跳→P	上B	
鏡破腿	K	中	
右踹腳	→K	中	*2 、*4
樓樂旋・乙	←K	上	*32
斧刃腳	↓K	下	*2
斤旋轉斧	↘K	上 - 中	
鐮鼬	↙K	下	*1
閃連鋒	→→K	上 - 中 - 中	*4
神樂獨樂	DASH 途中K	上 - 上	
逆車	伏下時K	中 - 中	
陵王旋膝	轉身K	中	
轉身掃腿	轉身↓K	下	*1
樓樂旋・甲	↑K	上	
飛刺腿	跳K	上中	
風門倒壞	跳→K	中B	
風門倒壞	跳←K	中B	
貓爪擊	B	中	
迸遑扇	→B	上 - 上 - 上 - 上C	
股旅舞	←B	中 - 中	
鼠取	↓B	下	
獅子脅	↘B	下中	
倒掃鐮	↙B	下	*1
鯉昇流	→→B	下中B	*3
龍尾滑	DASH 途中B	下	
貓轉擊	伏下時B	下	*1
貓尾腳	轉身B	中B- 中B	
臆貓	轉身↓B	特殊移動	
鳥遊扇	↑B	中B	
獸登腳	跳B	中	*1
貓宙擊	跳→B	中	*1
◆投技			
陰拿羅	P+K	上段投	
崩身	↓P+K	下段投	
螺旋鋼落	敵背後P+K	背後投	
木端片	空中↓P+K	空中投	
天雲仙昇	獸人時P+K	上段投	
◆指令技			
迸遑陣	↓↘→P	中 - 中 - 中 - 中 - 中	
護符額掌	↓↙←P	上 -G	*1
富嶽三十六文	↓↘→K	上B	
飛燕落	↓↙←K	中	
平和	↓↘→B	特殊姿勢	
扇天鳥落	↓↙←B	上B	
◆BEAST DRIVE			
吃驚貓轉	↓↘→↓↘→B	中B	
鳳輪天舞 龍破天驚腳	↓↙←↓↙←B	中	
◆連攜技			
雷環烈空	PPPPP	上、中、上、中C 、中[中B]	*1 、*6
雷環靠	PPPP→P	上、中、上、中C 、中	
雷環烈空貓尾腳	PPPPKB	上、中、上、中C 、中、上 - 中、中B- 中B	
散櫻鐮	↓P↓K	下中、下	*1
轉霸掃捶	→→PP	特殊移動、下	*1
轉霸穿弓腿	→→PK	特殊移動、中	*6
連貓爪擊	伏下時P→B	中 - 中、中B	*3
連環腿	→KK	中 - 中[中C]	
斤旋貓尾腳	↘KKB	上 - 中、中、中B- 中B	
蒼穹飛燕落	↓↙←K 擊中後→	特殊移動	
蒼穹飛燕落	↓↙←K 擊中後B	中	
爪襲貓舞	BBB	中、中、中 - 中	
雷擊旋風貓尾腳	←BKB	中 - 中、中、中B- 中B	
◆六合鳳輪式開始技			
雷環天舞(全部)	PP←PP	上、中、上、中	
雷刃牙(5)	PP↓P	上、中、下	
雷環陵王膝(全部)	PPPPKK	上、中、上、中C 、上 - 中、中	
翡翠頂肘(2 、3)	→P	中	
旋風陵王膝(全部)	↘KK	上 - 中、中	
陵王旋膝(全部)	轉身K	中	
雷擊陵王膝(全部)	←BKK	中 - 中、上 - 中、中	
◆六合鳳輪式			
(1)獨鈷 / 三鈷(獸人時)	P	中C	
(2)亂天華腳	→K	中	
(3)窮鼠動山掌	→P	中[中B]	
(4)草刺腿	↓K	下	*2
(5)日月把	↓P	下 - 下	
(6)雙爪腿降	K	下中 - 下中	
◆六合鳳輪式終止技			
(7)天門開手	←P	中B- 中	
(8)天震腳	←K	中B	*6
(9)連珠鳳動	↓↓P	中	
(10)閻魔宣臨	→→K	上 - 中B	*47
(11)雪下連輪	↓↓K	下 - 下	
(12)顎羅突	→→P	中 - 中[中C]	
◆四方神五重			
鏡破腿(一重)	K1	中	
牙側腿・要(二重)	K2	中C	*48
樓樂旋・甲(三重)	↑K	上	
樓樂旋・乙(四重)	←K	上	
斧刃腳(五重)	↓K	下	
◆平和姿勢時之連攜技			
洗面平和	P	下 - 下	*49
摩爪平和	K	下 - 下 - 下	*1 、*49
霹靂平和	BBB	上B- 上B 、上B- 上B 、上B- 上B	
臆貓・改 甲	→	特殊移動	
臆貓・改 乙	←	特殊移動	
貓轉平和	↑B	中	*6
◆由扇天鳥落起動之招式			
扇天鳳舞	↓↙←B(↓)BBBBBBB	上～與六合(5)(4)(3)(2)(1)(6)(11)相同	
扇天鳳翔	↓↙←B(↑)BBBBBBB	上～與六合(5)(6)(1)(2)(3)(4)(9)相同	
扇天鳳翼	↓↙←B(←)BBBBBBB	上～與六合(2)(1)(6)(5)(4)(3)(8)相同	
扇天鳳鱗	↓↙←B(→)BBBBBBB	上～與六合(2)(3)(4)(5)(6)(1)(12)相同	
扇天鳳起	↓↙←BBBB	上、上、上、中B	



BUSUZIMA

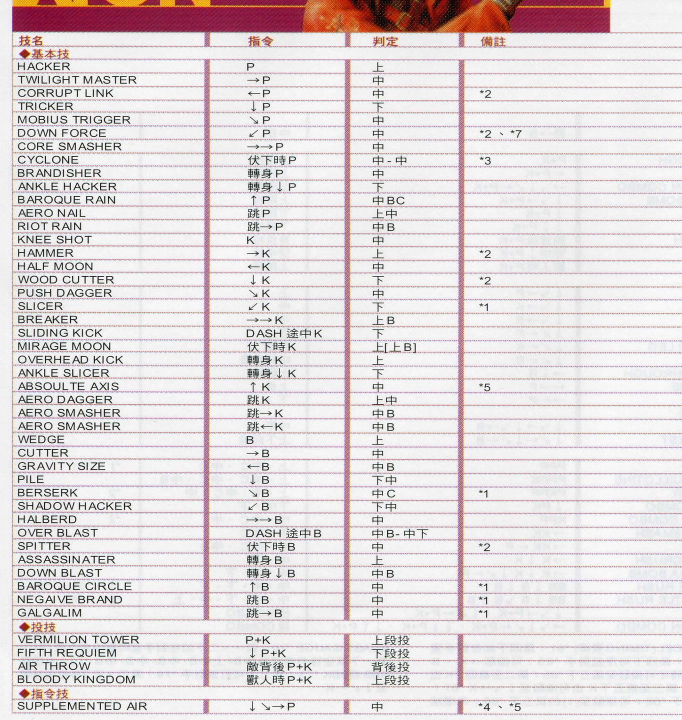
技名	指令	判定	備註
◆基本技			
全開CHOP	P	中	*23
怠慢STRAIGHT	→P	中C	
首折裡拳	←P	中B[上B]	
拗潰PUNCH	↓P	下	
嫉KNUCKLE	↘P	中	
腰折裡拳	↙P	中[中B]	
頭蓋割	→→P	中B	
毒島TACKLE	DASH 途中P	中B	
竹矛UPPER	伏下時P	中	*1 、*4 、*6
打毆	轉身P	中	
血毆	轉身↓P	下	
轉身	↑P	轉身	
JUMP 拳	跳P	上中	
JUMP 頭蓋割	跳→P	中B	
(1)速攻KNEE	K	中	
流氓KICK	→K	上	
踵地獄	←K	中B	
脛破壞	↓K	下	
地滑KICK	↘K	下	*2
透腳	↙K	下	
足踏	→→K	下	*1
毒島BOOMERANG	DASH 途中K	上B	
筋斗蹴	伏下時K	下	*1
毒島翻弄	轉身K	特殊移動	
毒島發射	轉身↓K	中[中B]	
特攻KICK	↑K	中B	
JUMP 蹴	跳K	上中	
JUMP 兩足蹴	跳→K	中B	
指爪PUNCH	B	中	
顏面 ATTACK	→B	中	
愚亂怒伸	←B	中	
撲殺KNUCKLE	↓B	中B	
鼻UPPER	↘B	中	*5
顏面 SLIDER	↙B	下	
突入SOMERSAULT	→→B	中	*1
爆走SOMERSAULT	DASH 途中B	中	
FRAP 頭突	伏下時B	中	*3
大後退KICK	轉身B	中	
雜魚寢KICK	轉身↓B	下	*1
屁武無酢伸	↑B	上	
JUMP 足爪KICK	跳B	中 *1	
腹PRESS	跳→B	中	
◆投技			
命潰	P+K	上段投	
尻責	↓P+K	下段投	
毒島THROUGH	敵背段P+K	背後投	
逆轉THROUGH	獸人時P+K	上段投	
舌THROUGH	獸人時↓↘→P+K	上段投	
◆指令技			
打入CHOP	↓↘→P	中	*1
毒島HOMERUN	↓↙←P	中G	
毒島本氣	↓↘→K	特殊姿勢	
毒島EXECISE	↓↙←K	中	
姿消滅 ATTACK	↓↘→B	中	*4
姿消滅	↓↙←B	隱身	
SOMERSAULT 尾巴	↓↑B	中	*1
伸～頭	←→B	中B	
◆BEAST DRIVE			
大成佛 THROUGH	↓↘→↓↘→B	中B	
曼荼羅浣	↓↙←↓↙←B	中、中、下、中、中B	
◆連攜技			
(3)全開爆擊	PP↓K	中、中C 、中B	
(3)全開轉身	PP↑P	中、中C 、轉身	
(2)(3)全開爆裂腳	PPPK	中、中C 、中 - 中C 、中	
(2)(3)全開正拳列傳	PPP→P→P	中、中C 、中 - 中C 、中 - 上C 、中B	
(2)(3)全開千切UPPER	PPPB	中、中C 、中 - 中C 、中	*3
(2)(3)全開踵地獄	PPPK←K	中、中C 、中 - 中C 、中、中B	
(2)(3)全開千切透腳	PPPK↓K	中、中C 、中 - 中C 、中、下	*2
BU SU ZI MA PUNCH 列傳	(→)PPPPPP	中C 、中C 、中C 、中C 、中、中B	
BU KICK	(→)PK	中C；上[上B]	
BU SU KICK	(→)PPK	中C 、中C 、上[上B]	
BU SU ZI KICK	(→)PPPK	中C 、中C 、中C 、上[上B]	
BU SU ZI MA KICK	(→)PPPPK	中C 、中C 、中C 、中C 、中C 、上[上B]	
嫉嫉裡拳	(↘)PP←P	中、中、中	
嫉嫉BLOW	(↘)PP→P	中、中、上	
章魚毆	轉身PP	中、中 - 中C	*53
全開千切透腳	K↓K	中、下	*54
速效KNEE	KP	中、中C	*54
流氓噓蹴列傳	(→)KKPPP	中、中C 、FC 、中、中B	
流氓轉身	(→)KK↑P	中、中C 、轉身	*59
流氓伸～長	(→)KK↓B	中、中C 、下C	
CHAMELEON RUSH	B(或←B)↓BBB	中、下C 、中C 、中B	*57
(5)SLIDE 昇天UPPER	(→)BB	中、中	*3
(5)DOUBLE 顏面SLIDER	↙B↓B	下、中	
(4)毒島EXECISE	↓↙←KKKKKK		*58
屁武無酢(HEAVENS)伸～長	(↑)BBBB	上、上、上、上B	
愚亂怒(GROUND)伸～長	(←)BBBB	中、下、中C 、中B	*3 、*55
顏面 ATTACK 鼻SPIKE	(↘)BB	中、中	
SOMERSAULT 尾巴	↓↑B	中	*1 、*56
◆毒島本氣姿勢時之連攜技			
本氣PUNCH	PPP	中、中C 、中	
本氣伸長PUNCH	B	[中B]	
本氣KICK	K	上	
本氣KICK	KK	上、中	
本氣撥	↓B	[下B]	
挑撥	↓	挑撥	
後退	←	特殊移動	
前進	→	特殊移動	

*46：可接駁P始動連攜技的第二下 *47：第一下被擋後之判定為上 - 上 *48：可接駁六合的(2)(4)(6) *49：出招時可用↓解除姿勢 *50：必須上接六合的第六下 *51：不能接駁←P 、←K 、B *52：第二下COUNTER HIT時可浮起對手 *53：可接駁至(2)的第四下 *54：可接駁至(3)的第二下 *55：可接駁(4) *56：可接駁(5) *57：在第一至第四下後可用↑B 作假動作 *58：判定為中、{中 - 中 - 中}×4 、中 - 中 - 中[中B] *59：第三下可打窒對手

JENNY

技名	指令	判定	備註
◆基本技			
SNAP	P	上	
SWIN SNAP	→P	中	
HEAVY SNAP	←P	上中	*3
LEG SNAP	↓P	下中	
CUTTING HIGH	↘P	中	*2、*4
DOUBLE LEG SNAP	↙P	下	
PILE BUNKER	→→P	中	
PUSH OUT	DASH 途中P	中[中B]	
LEG CUTTER	伏下時P	下	*1
REPULSE ELBOW	轉身P	中	
TURN SNAP	轉身↓P	下中	
JUMP OUT	↑P	上	
JUMP JAB	跳P	上中	
GUILLOTINE SNAP	跳→P	中	
PEACOCK SNAP	獸化時跳↑P	中	
GHOST LINE	K	上	
PASSION KICK	→K	中	
BYEBYE KICK	←K	中	*2、*4
UNDER SPICK	↓K	下	
NEEDLE SPICK	↘K	下	
GROUND SHAVING	↙K	下	*1
VITAL BREAKER	→→K	中B	
COQUETTISH SLIDER	DASH 途中K	下	*1
ENAMEL ARCH	伏下時K	中	*2
TURN HOOK HEEL	轉身K	上	*26
REPULSE HEEL STUMP	轉身↓K	下	*2
ENAMEL RAINBOW	↑K	上	*1
JET HEEL	跳K	上中	
ROCKET HEEL	跳→K	中B	
ROCKET HEEL	跳←K	中B	
AERO DANCING	獸化時跳↑K	[中]	
RAID CLAW	B	中	
NIGHTMARE DEPARTURE	→B	下中	
SPINNING CLAW	←B	上	
LEG SPICK	↓B	下	
BALANCE BEAM	↘B	下中C	
SWEEP CLAW	↙B	下	*1
SLASH TARON	→→B	上B	
WIND RIDER	DASH 途中B	中	
TARON CYCLONE	伏下時B	中	*3
BACK UPPER TARON	轉身B	中	*1
CUTTINT TURN	轉身↓B	下	*1
BACK SUPRISE	↑B	上	*1
MIRAGE TARON	跳B	中	
JUMP SNAP	跳→B	中	
RISING SPIRAL	跳↑B	中	*1
MAXMIUM SNAP	跳↓B	中B	
◆投技			
SWEET NECK BREAK	P+K	上段投	
SWEET DISGRACE	↓P+K	下段投	
SWEET RIDING	敵背後P+K	背後投	
SWEET DRIVER	空中↓P+K	空中投	
BLOOD SUCKER	獸人時P+K	上段投	
◆指令技			
TWIST	↓↘→P	TWIST 姿勢	
BRILLIANT SLASH	↓↙←P	中G	
ECCENTRIC KICK	↓↘→K	中	
COOL SOMER EDGE	↓↙←K	中-中	
BAT WING BLADE	↓↘→B	中B	*3
FLAP WING	↓↙←B	飛行	
TRIPLE TARON	↓↙←B~PorKorB	中	*1
YOU FOOL	←→P	挑撥	
◆BEAST DRIVE			
SKY HIGH TEMPEST	↓↘→↓↘→B	上B	
CRIMSON SLIDER	↓↙←↓↙←B	上中B	
◆連攜技			
SNAP SNAP	PP	上、上	*63
SNAP SNAP SNAP	PP←P	上、上、中BC	*3
SNAP AND PASSION KICK	PP→K	上、上、中	
SNAP AND LEG KNIFE	PP↓K	上、上、下	*1
TURN ELBOW	↘PP	中、中	
TURN HEEL STUMP	↘P↓K	中、下	
RISING SHADOW	↑PB	上、跳	
ELBOW FLAP	轉身P↓↙←B	中、飛行	
GHOST LINE TO TWIST	K↓↘→P	上、TWIST 姿勢	
(1)PASSIONATE HEEL RUSH	→KKKKK	中、中、中C、上-上、中	
(1)PASSIONATE HEEL BYEBYE	→KKK←K	中、中、中C、中	
(1)PASSIONATE HEEL KNIFE	→KKKK↓K	中、中、中C、上-上、下	
(1)NIGHTMARE FLAP	→KKK→BBB↓↙←B	中、中、中C、下中-下中、中-上、上、飛行	(1)
PASSIONATE JUMP OUT	→KKKK↑P	中、中、中C、上-上、上	
(1)HEEL RUSH TO TWIST	→KKKK↓K↓↘→P	中、中、中C、上-上、下、TWIST 姿勢	
SLIDE KICK	↓KK	下、下	*2
ENAMEL WALL WIND	↘KK↓KK	下、下、下、下	*2
ENAMEL BYEBYE	↘KK←K	下、下、中	*2
ENAMEL TO TWIST	↘KKK↓↘→P	下、下、下、TWIST 姿勢	*2
ENAMEL BLADE	↘KKKK	下、下、下、中C	
VITAL BREAKER TO TWIST	→→K↓↘→P	中B	TWIST 姿勢
GROSS EDGE	伏下時KK	中、中	*4、*5
(2)COMPLETE DISORDER	BBBBB	中、中、中、中-中、上	
(2)DISORDER FLAP	BBBB↓↙←B	中、中、中、中-中、飛行	
(2)WIND SLIDER	BBB↓B	中、中、中、下B	
(2)DISORDER FLAP	BBB↓↙←B	中、中、中	
NIGHTMARE FLAP	→BBB↓↙←B	下中-下中、中-上、上、飛行	
WIND DISORDER	DASH 途中BB	中、上	
WIND RIDER FLAP	DASH 途中B↓↙←B	中、飛行	
SLASH FLAP	跳P↓↙←B	上中、飛行	
LYRICAL FLAP	跳K↓↙←B	上中、飛行	
SPIRAL TARON	跳→BBB	中、中、中	*64
BLAST AIR	跳BBB	中、中、中	*1
◆TWIST 姿勢時之連攜技			
TWIST FOOL	↓P	F	
TWIST HEEL CHANGE	KK↓K	中、中、下	
TWIST CHANGE	KK↓P	中、中、F	
TWISTED STRIKE	KKKKK←K	中、中、中C、中C、上、中B	*65
TWIST HEEL CHANGE	KKKKKK↓K	中、中、中C、中C、上、中、下	
TWIST FOOL	KKKKKK↓P	中、中、中C、中C、上、中、F	
ECCENTRIC TWIST	KKKKKK↓↘→K	中、中、中C、中C、上、中、中	*66
TWISTED EXPLOSION	KKKKKKK	中、中、中C、中C、上、中、中B	
TWISTED HEEL CHANGE	↓K	下	
ECCENTRIC TWIST	↓↘→K	中	
TWISTED TARON	B	中	*67
TWIST TO HEEL RUSH	KK→K	中、中、中	*68
PASSIVE TWIST	←	特殊移動	*69
ACTIVE TWIST	→	特殊移動	*69
TWIST CANCEL	G	TWIST 姿勢解除	

XION



技名	指令	判定	備註
◆基本技			
HACKER	P	上	
TWILIGHT MASTER	→P	中	
CORRUPT LINK	←P	中	*2
TRICKER	↓P	下	
MOBIUS TRIGGER	↘P	中	
DOWN FORCE	↙P	中	*2、*7
CORE SMASHER	→→P	中	
CYCLONE	伏下時P	中-中	*3
BRANDISHER	轉身P	中	
ANKLE HACKER	轉身↓P	下	
BAROQUE RAIN	↑P	中BC	
AERO NAIL	跳P	上中	
RIOT RAIN	跳→P	中B	
KNEE SHOT	K	中	
HAMMER	→K	上	*2
HALF MOON	←K	中	
WOOD CUTTER	↓K	下	*2
PUSH DAGGER	↘K	中	
SLICER	↙K	下	*1
BREAKER	→→K	上B	
SLIDING KICK	DASH 途中K	下	
MIRAGE MOON	伏下時K	上[上B]	
OVERHEAD KICK	轉身K	上	
ANKLE SLICER	轉身↓K	下	
ABSOULTE AXIS	↑K	中	*5
AERO DAGGER	跳K	上中	
AERO SMASHER	跳→K	中B	
AERO SMASHER	跳←K	中B	
WEDGE	B	上	
CUTTER	→B	中	
GRAVITY SIZE	←B	中B	
PILE	↓B	下中	
BERSERK	↘B	中C	*1
SHADOW HACKER	↙B	下中	
HALBERD	→→B	中	
OVER BLAST	DASH 途中B	中B-中下	
SPITTER	伏下時B	中	*2
ASSASSINATER	轉身B	上	
DOWN BLAST	轉身↓B	中B	
BAROQUE CIRCLE	↑B	中	*1
NEGAIVE BRAND	跳B	中	*1
GALGALIM	跳→B	中	*1
◆投技			
VERMILION TOWER	P+K	上段投	
FIFTH REQUIEM	↓P+K	下段投	
AIR THROW	敵背後P+K	背後投	
BLOODY KINGDOM	獸人時P+K	上段投	
◆指令技			
SUPPLEMENTED AIR	↓↘→P	中	*4、*5
ENGAGE CROWN	↓↙←P	中G	
STRATO BALIUS	↓↘→K	中[中B]	
EMPRESS RING	↓↙←K	中-中	*3
KANON	↓↘→B	中B	*3
ANONYMOUS MURDER	↓↙←B	中B	
◆BEAST DRIVE			
OUTBREAK	↓↘→↓↘→B	中B	*71
獻給虛無之13 篇	↓↙←↓↙←B	中B	
◆連攜技			
LUNATIC LANCER	PPK	上、中C、中	
SHADOW LANCER	PP←K	上、中C、F	
A·V·E·L	PP↓PP	上、中C、下中、下	*1
C·A·I·N	PPP	上、中C、上	*72
C·A·I·N	PPPP	上、中C、上、中[中C]	*1
LOST BABEL	PPPKK↓K	上、中C、上、上、下、下	
LUNATIC SPIRAL	PPPKKKK	上、中C、上、上、下、中C、上B	
SHADOW SPIRAL	PPPKKK←K	上、中C、上、上、下、中C、F	*1
PARADISE LOST	(→)PPB	中、中C、中	*3
CRUSADER	←PP	中、下	*2
MEBIUS	↘PPK	中、中[中C]、中	
UROBOROS	↘PP←K	中、中[中C]、F	
DOMINION MOON	↙PP←KK	中、中、中、中BC	
DAY	↙PP↓K	中、中、下	*70
DOMINION AXIS	↙PP↑K	中、中、中-中	*3
BAROQUE SMASHER	↑PP	中B、中	
VELVET CHAIN	KKK	中、上C、上B	
CHAIN BREAKER	KKB	中、上C、中C	*2
GUILTY CHAIN	KK↓KKKKK	中、上C、下、中、中C、中C、中BC	*59
MYSTIC LINK	→KPK	上、中、上	
MYSTIC SLICER	→KP↓K	上、中、下	*1
MYSTIC CHAIN	→KKK	上、下、中C	*73
REAL MOON	←KK	中、中BC	
SHADOW BABEL	→→KK←K	上B、上、F	
LOST BABEL	→→KKK↓K	上B、上、下、下	*1
SPIRAL BABEL	→→KKKKK	上B、上、下、中C、上B	
SHADOW BABEL	→→KKKK←K	上B、上、下、中C、F	
SILHOUETTE MOON	伏下時KK	上[上B]、中	*5
TYRANT	BBB	上、上、上BC	
LAVISHER	BBK	上、上、下	*1
PHANTOM	BP	上、上	*72
PHANTOM	BPP	上、上、中C	
LOST BABEL	BPKK↓K	上、上、上、下、下	*1
LUNATIC PHANTOM	BPKKKK	上、上、上、下、中C、上B	
SHADOW PHANTOM	BPKKK←K	上、上、上、下、中C、F	
EXECUTION ARTS	BKB	上、下、下	*1
MURDER'S ART	BKK	上、下、上	
DARKNESS BARON	→BBBB↑K	中、中C、中、中B、中B-中B	*3
NAIL DRIVER	(↓)BB	下中、下	
BARBAROI	→→BBB	中、中、中B	
XION·DA·RAY	伏下時BB	中、中	*4、*5

LONG

P ↔ ↓K ↔ →P
↕ 六合鴻輪式 ↕
→K ↔ ↓P ↔ K



SHENLONG



六合心意拳

URIKO





技名	指令	判定	備註
◆基本技			
JAB	P	上	
TOMAHAWK SHOT	→P	中	
TURNING ELBOW	←P	上	
SQUAT JAB	↓P	下中	
SHELL SHOT	↘P	中	*33
AMBUSH CANNON	↙P	中	
DIVE CANNON	→→P	中B	
STREAK FIRE	DASH 途中P	中[中B]	
LIGHTS SHOT	伏下時P	中	
TURN KNUCKLE	轉身P	上	
SQUAT TURN KNUCKLE	轉身↓P	下中	
DROP SHOT	↑P	中B	
JUMPING KNUCKLE	跳P	上中	
JUMPING HAMMER	跳→P	中B	
RISING BARREL	K	上	*34
NEEDLE LAUNCHER	→K	中	
SPIN TREAD	←K	上[上B]	
SPREAD MINE	↓K	下	*2
INTENSE SHOOT	↘K	中	
HEATING WHEEL	↙K	下	
KNEE DRIVE	→→K	中B	
MINE SLIDER	DASH 途中K	下	
VERTICAL BARREL	伏下時K	中	*1、*4
REVERSE KICK	轉身K	上	
LOW REVERSE KICK	轉身↓K	下	*1
AIR KANON	↑K	中B	
JUMPING KICK	跳K	上中	
MISSLE KICK	跳→K	中B	
MISSLE KICK	跳←K	中B	
NAIL SCRATCH	B	上	
NAIL SPEAR	→B	中B	
VANISHING SCRATCH	←B	中B	
NAIL SWEEP	↓B	下	
LOW TWIN SCRATCH	↘B	下	
SQUAT BACK TURN SCRATCH	↙B	下	*2
DINO HEAD	→→B	中C	*1
BRUTAL RAID	DASH 途中B	中B	
GROUND SCRATCH	伏下時B	下	
BACK DROP KICK	轉身B	中	
SQUAT BACK TURN SWEEP	轉身↓B	下中	*1
DIVE TWIN SCRATCH	↑B	下中	
SHAVE KICK	跳B	中	*1
ROLLING SHREDDER	跳→B	中	*1
◆投技			
GRAB KNOCKDOWN	P+K	上段投	*60

GADO



SHAKE BOMB	↘P+K	下段投	
SUPRISE CRUSH	敵背後P+K	背後投	
DAMSITE FANG	獸人時P+K	上段投	
◆指令技			
HEAT CAPTURE	↓↘→P	中	
HEAT CAPTURE MIDDLE KICK	↓↘→P 擊中時K	中、中	
HEAT CAPTURE LOW KICK	↓↘→P 擊中時↓K	中、下	
ASSAULT BLOW	↓↙←P	中B(可儲氣)	
ABSOLUTE FIRE	←→P	中	
RAGE CUTTER	↓↘→K	中-中	
DANGER SPIN	↓↙←K	上中G	
DEMOLITION FANG	↓↘→B	中B	
RISING RAZOR	↓↙←B	中B	*3
◆BEAST DRIVE			
G-BOMBER	↓↘→↓↘→B	上段投	
G-CANNON	↓↙←↓↙←B	中B	
◆連攜技			
HEAVY WEIGHT SHOTGUN G	PP→P	上、上、中	
SHOTGUN COMBINATION DRIVE	PP→K	上、上、中B	*6
SHOTGUN BLIND SCRATCH	PP↓B	上、上、下	*2
TWIN TOMAHAWK	→PP	中、中C	*38
TOMAHAWK DRIVE	→PK	中、上	*1
TOMAHAWK BUSTER	→PPP	中、中C、中C	
SPINNING SCRATCH	←PPB	上、中C、中C	*38
SPINNING SCRATCH	←PPBB	上、中C、中C、中B	
SPINNING LOW SCRATCH	←PPB↓B	上、中C、中C、下	
SHELL SMASH	↘PP	中、中B	
SHELL SMASH	↘P↓K	中、下	
SIDE BREAK	伏下時PP	中、中	
TROOPER COMBINATION	KK	上、上	*38
TROOPER COMBINATION	KKK	上、上、上[上B]	
SKY LAUNCHER STRIKE	→KKK	中、上、中B	
SOLID LAUNCHER STRIKE	→K→KK	中、中、中B	
GROUND LAUNCHER STRIKE	→K↓KK	中、下、中	
FEINT SKY LAUNCHER	→KKP	中、上、F	
FEINT SOLID LAUNCHER	→K→KP	中、中、F	
FEINT GROUND LAUNCHER	→K↓KP	中、下、F	
PRESSURE OF TYRANT	↓↙←K←→P↓↘→P↓↙←P	中上G、中B、中B、中B(可儲氣)	
DOUBLE SCRATCH	BB	上、中C	*38
TRIPLE SCRATCH	BBB	上、中C、中B	
TRIPLE LOW SCRATCH	BB↓B	上、中C、下	
TRAP NAIL	B↓B	上、下C	
DESTROY SCRATCH	→BB	中B、中BC	
BLIND SCRATCH	→B↓B	中B、下	*2
BLOODY RAGE	↑B↓↘→B	下中、中B	

STUN

技名	指令	判定	備註
◆基本技			
SHELL PUNCH	P	上	
BIFORCE THROUGH	→P	中	
VERMIN BLOW	←P	中B	
HAND KNIFE	↓P	下中	
VERMIN UPPER	↘P	上中	*4、*31
ASSAULT SLASH	↙P	中	*2、*31
BODY SLASHER	→→P	中B-中-下中	
SHELL TACKLE	DASH 途中P	中B	
GROUND MES	伏下P	中	
SPINAL BREAK	轉身P	上	*32
VERMIN NAIL	轉身↓P	下中	
HEAD CRUSHER	↑P	上	*1
FLYING SHELL PUNCH	跳P	中	
FLYING HEAD CRUSHER	跳→P	中B	
SOLID KICK	K	中	
THRUST KICK	→K	中	
LAUNCHING KICK	←K	上	
KNEE CRUSH	↓K	下	
GROUND STEP	↘K	特殊移動	
HEEL HAMMER	↙K	下	
KNEE BLAST	→→K	中[B]	
DUAL SOLID KICK	DASH 途中K	下	
LEG UPPER	伏下時K	中	
BRUSH HIGH KICK	轉身K	上	*1
GROUND BRUSH KICK	轉身↓K	下	*1
LEG GUILLOTINE	↑K	中B	
JUMPING HIGH KICK	跳K	中	
JUMPING BACK KICK	跳→K	中B	
JUMPING BACK KICK	跳←K	中B	
BEETLE HEAD	B	中	
ROLLING BUG HEAD	→B	中B	
THRUST BUG HEAD	←B	中B	
MANTIS FANG	↓B	下	*1、*31
BUG MIDDLE	↘B	中B	*3
BUG GROUND	↙B	下	
CHARGE BUG HEAD	→→B	中	
JET BEETLE	DASH 途中B	中B	
GROUND HORN	伏下時B	下	
DUAL CLAW KICK	轉身B	中	
BUG CLAW	轉身↓B	下	*1
HORN CHOP	↑B	中B	*31
FLYING BUG KICK	跳B	中	*1

BUG PRESS	跳→B	中B	
◆投技			
CRYING THROUGH	P+K	上段投	
DRAG	←P+K	上段投	
DARK SANCTION COMBO	→↘↓↙←P+K	上段投	
BRAIN CRUSH BOMB	↓↘→P+K	上段投	
STUN BOMB	↓P+K	下段投	
SPIRAL RAID	↓↓P+K	下段投	
STUN THROUGH	敵背後P+K	背後投	
AIR BOMBER	空中↓P+K	空中投	
BUG HACK	獸人時P+K	上段投	
◆指令技			
SPIDER DROP	↓↘→P	上	
HORNET GRAB	↓↘→K	中	
RIOT BEETLE	↓↘→B	中	
ANTORA BOMB	↓↙←P	下	
GRASSHOPPER LEG	↓↙←K	中G	
BIO REJECT	↓↙←B	中段當身	
THRUST BUG THROUGH	→↓B	上段投	
LIGHTNING MINE	←→P	上B	
BIO SHOCK	→←P	下	
◆BEAST DRIVE			
VTOL BUSTER	↓↘→↓↘→B	中不	
BOOSTING BURST	↓↙←↓↙←B	上下段投	
◆連攜技			
SHELL RUSH	PPP	上、中C、中C	*1、*31
SHELL RUSH GUILLOTINE	PPPK	上、中C、中C、中B	
SHELL SLASHER	PKPP	上、中、中C、中	*2
HAND KNIFE COMBO	↓PK	下中、下	
SOLID CUTTER COMBO	KPP	中、中C、中	*2
THRUST KNEE SMASH	→KK	中、中C	
THRUST BLOW	→KK←P	中、中C、中B	
THRUST KNEE CRUSH	→K↓K	中、下	
COMBO ANTORA BOMB	→K↓K↓↙←P	中、下、下	
CHAOS BEETLE RUSH	BB↓B↓B	中、中、下、下	*1、*31、*59
VIOLENCE BEETLE RUSH	BB↓B↘B↑B	中、中、下、中、上	*61、*62
BRAIN CRUSH	↓↘→P+K・↓↙←P+K	投COMBO	
DARK SANCTION COMBO	→↘↓↙←P+K・↓↓P+K・↓↑P+K	投COMBO	

*60：可用G掣CANCEL(TIMING要準) *61：第四下如在對手窒時擊中會浮起 *62：第四下可浮起對手 *63：可接駁→K、B *64：在第二下擊中時才可接駁至第三下 *65：第二至第四下K也可接駁至←K *66：第三至第五下K也可接駁至↓↘→K *67：可接駁至(2)的第二下 *68：可接駁至(1)的第三下 *69：可增加BEAST GAUGE *70：第一、二下如在對手窒時擊中會浮起 *71：第一下落空後判定改為中B-上中B-中B-中B-中B *72：可接駁BBB或BBK *73：第二下可打窒對手 *74：第二、三下B也可接駁至↓↙←K

讓眾多足球迷熱沸騰的《WE》系列的最新一集《WE5》即將在3月15日正式在PlayStation 2上發售。當中的進化與同系列相比，不但畫面質素，而且遊戲性亦同樣得到提升，從而滿足各玩者的需要。今次會大幅度介紹遊戲中出現的球隊，以及球員的能力值方面。

WINNING ELEVEN 5

世界各支球隊準備爭奪世界冠軍！

GAME PS GAME DATA

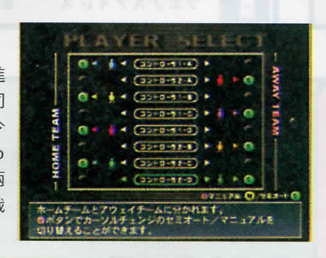
發售商：	KONAMI
售價：	開放價格
容量：	CD-ROM
記憶：	未定
發售日：	3月15日

PS2/SPT/8P/

TEXT：MARKS

最多8人同時進行

在PlayStation版最多只可以4人同時進行，而今次的《WE5》將會增加至可以8人同時進行。如想8人同時進行的話，當然不少得足夠的手掣，以及作連接之用的Multi-Tap（4人只需要用一個，而5人以上就需要兩個）。這樣可以和一大班朋友一齊進行對戰和協力，相信比1對1對戰時更有氣氛。



球場的選擇

今集在MATCH MODE中可以選擇的球場只有四個。雖然這個數字比PS版減少了很多，不過漂亮和真實卻出現在今集之內。讀者可以從球員一個一個步進球場一刻中看到球員的動作都很自然的。



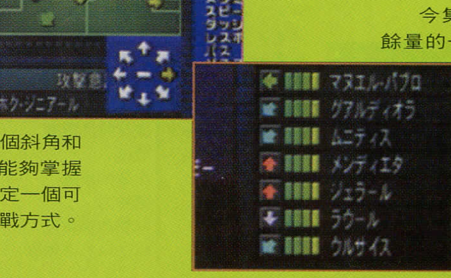
FORMATION MENU

在《WE5》的FORMATION MENU中，雖然原用這系列的構成內容，但內容的細緻度卻令隊形產生了很大的變化。當中會有在FORMATION的攻擊意識中加入8方位+NORMAL，以及改變體力殘餘量的表示形態等新要素。從增加位置設定和作戰設定等考慮中，讓玩者得到系列中未曾感覺到的樂趣。



攻擊意識

以前球員攻擊意識的設定都只可將NORMAL改變為攻擊和防守，但為了令各個玩者持有充滿個人風格的攻擊模式，所以加入了前後左右，四個斜角和NORMAL的細緻類型。能夠掌握球員的特徵的話，就可設定一個可以發揮球員真正實力的作戰方式。



體力表示

今集會將表示體力殘餘量的一條棒狀計，變成分成五階段的表示。嚴格來說，體力殘餘量並不是單純的設定為五個階段，其目的是為了讓玩者掌握著球員的體力，從而預計交換球員的時間。



甚麼是MASTER LEAGUE？

MASTER LEAGUE 是由全部16 支球隊以聯賽戰(兩回制)形式進行的模式。當比賽取得勝利時就可獲得一些點數，而利用所獲得的點數來換取球隊所需要的球員。因為可以製作自己心目中的ALL STAR TEAM，所以成為了這遊戲中最歡迎的模式。





GAMEOVER

MASTER LEAGUE 最大改變的地方就是會出現「GAMEOVER」。GAME OVER 的條件是當維持讀者的維持點數不足以支付時，球會便會立刻破產。即使集齊了高點數的球員，但因為不能維持而破壞了整個球會，所以換取高點數的球員時就要考慮清楚？

MASTER LEAGUE



在《WE5》的MASTER LEAGUE 除了繼承了上集的玩法和特色之外，今集更為各個球員加入一個「維持點數」的新設定。這個是有別於獲得球員時所使用的點數，在球季完結的時候，讀者都需要支付整個球會所有球員「年薪」。當球員需要的獲得點數越高，其維持點數的成本就越高。換句話說，雖然強勁的球員可以令球會變得強大，所以球會所支付的維持點數亦會變得龐大，因此讀者需要考慮以戰力為優先，或是經營優先作為球會的方針



32隊世界有名聯賽隊伍

日文	英文	中文	國家
マンチェスター	Manchester United	曼聯	英國
ロンドン	Arsenal	亞仙奴	英國
チェルシー	Chelsea FC	車路士	英國
リバプール	Liverpool	利物浦	英國
リーズ	Leeds United	烈斯聯	英國
ウェストハム	West Ham	韋斯咸	英國
ニューカッスル	New Castle	紐卡素	英國
バルセロナ	Barcelona	巴塞隆拿	西班牙
マドリッド	Real Madrid	皇家馬德里	西班牙
ヴァレンシア	Valencia	華倫西亞	西班牙
ラ・コルーニャ	Deportivo La Coruna	拉科魯尼亞	西班牙
モナコ	Monaco	摩納哥	法國
マルセイユ	Marseille	馬賽	法國
パリ	Paris S.G.	巴黎聖日門	法國
ボルドー	Bordeaux	波爾多	法國
アムステルダム	Ajax Amsterdam	阿積士	荷蘭
ロッテルダル	Feyenoord Rotterdam	飛燕諾	荷蘭
アイントホーフェン	PSV Eindhoven	PSV 燕豪芬	荷蘭
インターナショナル	International Milano	國際米蘭	意大利
ピエモンテ	Juventus	祖雲達斯	意大利
ミラノ	AC Milano	AC 米蘭	意大利
ラツィオ	Lazio	拉素	意大利
パルマ	Parma	帕爾馬	意大利
フィレンツェ	Fiorentina	費倫天拿	意大利
ローマ	Roma	羅馬	意大利
ドルトムント	Dortmund	多蒙特	德國
ミュンヘン	Bayern Munchen	拜仁慕尼黑	德國
レヴァーゼン	Bayer Leverkusen	利華古遜	德國
リオデジャネイロ	Flamengo	費林明高	巴西
パレストラ	Palmeiras	彭美拉斯	巴西
ラ・プラタ	River Plate	河床	阿根廷
ブエノスアイレス	Boca Juniors	小保加	阿根廷

註：■為新加入的世界勁旅

能力值

在球員的資料中會增加數個能力值，不單令球員的能力設定得更細緻，亦表現出其本人的個性。當中除了增加影響球員狀況的安定度和メンタリティー之外，亦把多個能力值再度細分，如傳球和速度等。在這麼細緻的資料下，讀者可以更容易找到自己所需要的球員。



能力值	說明
オフェンス	個人攻擊能力
ディフェンス	個人防守能力
ボディバランス	碰撞的強度
スタミナ	體力
スピード	最高速度
ダッシュ	加速力
レスポンス	對足球的反應速度
パス	傳送的準確度
パススピード	傳球速度
ロングパス	長距離傳送的準確度
シュート力	射球的力度
シュート精度	射球的準確度
ジャンプ	跳躍能力
ヘディング	頭錘能力
テクニック	持球能力
ドリブル	運球時的準確度
ドリブルスピード	運球時的速度
カーブ	弧度
積極性	出擊的意識
メンタリティ	精神力
安定度	狀態的穩定性
フリーキック	自由球的準確度

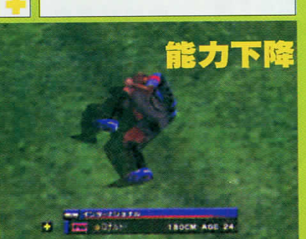
球員的受傷

系列中都一直存在有受傷的要素，而今次為球員新增一個「受傷（ケガ）耐性」。這個耐性會分為A~C三個階段，A~難受傷，而C~容易受傷

A　B　C

難受傷　容易受傷


◆被犯規的一方往往因為失足而受傷



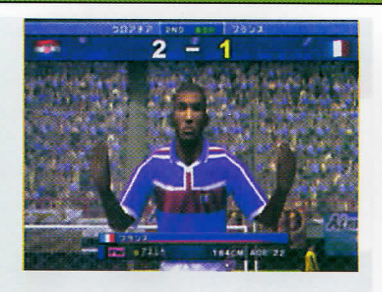
◆雖然可以繼續比賽，但因受傷而不能發揮應有的能力



◆不可能繼續比賽，無奈地需要換人

53 隊國家隊出場

在遊戲中出現的所有國家共有53國，這是與上集同樣的國家數目。雖然國家數目沒有大變化，但今集有以歐洲為中心的26個國家球員會顯示實名。沒有用實名的國家球員會和上集同樣以近似的名字表示。此外在MATCH MODE的比賽前可以設定換人數目(3~7)，從而變成友誼賽一樣。



歐洲



- 愛爾蘭
- 北愛爾蘭
- 蘇格蘭
- 威爾斯
- 英格蘭
- 葡萄牙
- 西班牙
- 法國
- 比利時
- 荷蘭
- 瑞士
- 意大利



- 捷克
- 德國
- 丹麥
- 挪威
- 瑞典
- 芬蘭
- 波蘭
- 斯洛伐克
- 奧地利
- 匈牙利
- 斯洛文尼亞
- 克羅地亞
- 南斯拉夫
- 羅馬尼亞
- 保加利亞
- 希臘
- 土耳其
- 烏克蘭
- 俄羅斯

非洲

- 摩洛哥
- 突尼西亞
- 埃及
- 尼日利亞
- 喀墨隆
- 南非

北中美洲



美國



墨西哥



牙買加

大洋洲



澳洲

南美



哥倫比亞



巴西



秘魯



智利

巴拉圭



烏拉圭



阿根廷

亞洲



日本



南韓



中國

伊朗

沙地阿拉伯

註：■為以實名顯示的國家

特殊能力

除了以數值表示的能力值的之外，亦會出現17種特殊能力。這種能力並非各球員都可以擁有，而擁有特殊能力的球員都會在特殊能力旁出現「★」的記號。雖然有很多球員同時擁有四個，但亦有連一個都沒有的球員。各個特殊能力都有不同的效果，以下的列表會解釋各個能力的具體效果。



能力	效果
ドリブラー	運球變得容易
ポストプレイヤー	一腳接球率提高
ポジショニング	在龍門前善於走位
とびだし	出迎正確率提高
ストライカー	容易地跑向龍門的方向
司令塔	持球時，隊友會自動走位
パサー	持球時，隊友會容易走出來接球
PK キッカー	射PK時準確度
1vs1 シュート	與門將1對1時較強
ロングスロー	界外球時的投出距離提高
ダイレクトプレイ	直接傳球（△）的準確度上升
マンマーク	人釘人
DF ライン統率	統率後防線，令越位成功率上昇
スライディング	鏟球成功率上昇
パスカット	攔截傳球變得容易
フィードキック	可以踢出高度低的傳球（GK 專用）
PK キーパー	PK 時撲球的觸覺（GK 專用）
1vs1 キーパー	與射手1對1的攔阻（GK 專用）
ケガの耐性	受傷的耐久度

GAME PS GAME DATA

生產商	KONAMI
售價	OPEN 價格
容量	DVD-ROM X1
記憶	未定
發售日	預定2001 年

PS2／ACT／對應DUAL SHOCK

TEXT：咸旦仔

體驗版全攻略

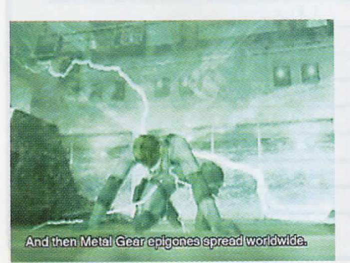
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

自從E3之後都很少有《METAL GEAR SOLID 2》的消息了，不過在較早前就有消息說，他將會於小島秀夫監督的另一新作《ZOE》的特別版中附送《METAL GEAR SOLID 2》的體驗版，對於許多《MGS》迷來說這確是一件天大的喜訊吧！在E3中展示此作的畫面後，令一眾機迷目瞪口呆，今次推出的體驗版的遊戲時間雖然很短，但相信絕對能令一眾機迷過足癮，玩完之後你只會說一句「非買不可」。

STORY



於上集故事完結後3年，美國海軍秘密研製出MATEL GEAR兵器，名為「METAR GEAR・LAY（メタルギア・レイ）」，並準備偽裝成普通油輪將此兵器運走。SNAKE接到OTACOM的指示，要阻止他們將此兵器運離國家，於是便四處打探有關消息，最後查出他們將會路經Manhattan離開美國，SNAKE便立即出發阻止。一個豪雨的晚上，SNAKE正於George Washington Bridge上慢步，就在此時一艘油輪正緩緩地經過，SNAKE見狀亦立即向前衝並從橋上飛躍而下，以敏捷的身手跳到一油輪上。潛入油輪後，正當SNAKE準備行動之際，在甲板上出現了一批GENOM部隊，他們將船上的船員全數殺死後，更將油輪佔據。由於這批GENOM部隊的手上拿著AKS-74U步鎗的關係，SNAKE亦暫時未有作出行動，而此時SNAKE更發現油輪上有一名俄羅斯人在指揮，他竟然是謎之武裝集團指揮官RUSSIANS，看他們今次的目的同樣是為了METAL GEAR兵器「METAR GEAR・LAY」，而《METAL GEAR SOLID 2》的故事亦由此展開。







CHARACTER 編

SOLID SNAKE

本作的主角，在上集中的擁有非常出色表現，對於各種武器使用、潛入和格鬥的技倆都非常熟悉，再加上精通6種國家語言，可說是一個全能的戰鬥員，而今集無論技術以及外型都比上集更加精悍和充滿個性，這個有「傳說之英雄」之稱號的戰士今次又會面對什麼難關呢！



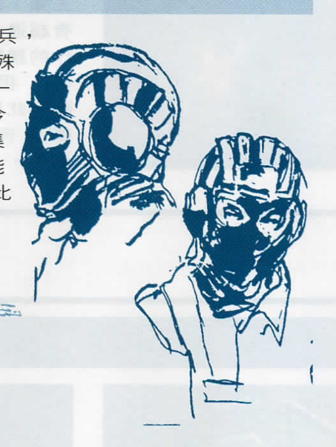
OTACON

在上集被救出的天才科學家，曾經參與METAL GEAR 的研究以及開發，對於各種新型兵器都有相當的認識，他在今集中將會在SNAKE 潛入敵方的時候，給予SNAKE 許多提示，是遊戲中一個相當重的各式。



GENOM 士兵

故事中的一般士兵，與上集一樣是受過特殊訓練的。在遊戲中是一班非常危險的人物，今次他們的裝備更比上集多，而且他們的攻擊能力、反應以及觸角都比上集更加精煉。





OLGA

一個身穿軍人服飾的女子，她的背景身世到現在都無人知道。單看她的外型來看，完全看不出她有如此勵害的身手，在今之體驗版中將會與SNAKE有一場激戰。





OCELOT

上集的唯一生還者再次出現。經上次的失敗之後，他的樣子比之前更加兇惡恐怖，就像經過死亡洗禮一樣。SNAKE 今次的行動完全在他估計和監視範圍之內，究竟他今次的目的何在呢？





RUSSIANS

全身發出一股令人不安的死亡氣味，千錘百練的外表和一副充滿經驗的樣子。謎之武裝集團指揮官，在今次體驗版中他帶領著一批GENOM 士兵到油輪，看來他都是為了METAL GEAR而來。









SYSTEM 編

基本操作

LEFT ANALOG	操控角式之行動
RIGHT ANALOG	在主觀視點時控制方向
○	決定、格鬥攻擊
△	各種跨越及跳躍動作
□	武器攻擊
╳	蹲下

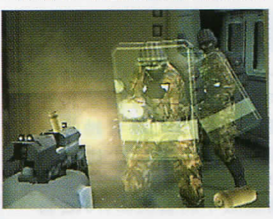
R1	轉為主觀視點
R2	轉換武器
L1	鎖定目標
L2	轉換裝備
SELECT	通訊

主要模式

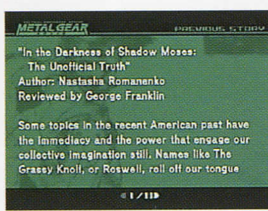
NEW GAME



這是體驗版中的主要模式，在這裡共分五個難度供玩者挑戰，每一個難度所能帶備的道具數量都有所不同，當然敵人出現的數目亦會因應不同的難度而有所不同。除了難易度的選擇之外，玩者亦可選擇雷達的顯示方式，分別是「TYPE 1」全開型在潛入時雷達亦開動，「TYPE 2」半開型在潛入時雷達不會開動，「OFF」關閉型雷達經常關閉三種。



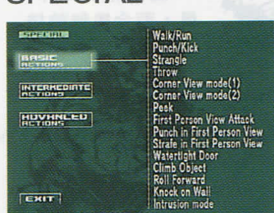
PREVIOUS STORY



對於沒有玩過上集的朋友，大家不用再玩一次上集便能知道整個故事的發展，大家可以在裡看到前作的整個故事發展。由上集的整個故事路線發展，以至在遊戲中一些極為機密的書信，大家都可在這裡看到，絕對能令大家完全了解METAL GEAR這個遊戲的特色以及故事內容，當然大家要懂得英文或日文啦！



SPECIAL



體驗版獨有的特別模式，大家可在這裡看到遊戲中角色的各種動作以及操作方法，對於新手而言這可是一個相當不錯的模式。在這模式中共分三類不同難度的動作，分別是「BEGINNER」、「INTER MEDIADE」、「ADVANCED」三類，每一類都有超過十多種動作的講解以及分析，相信大家看完此模式後，都會有新手變老手。



ACTION 編

潛入







1. 利用地圖來了解整個房間敵人分部的位置，從而能掌握最準確的潛入路線，不過當被敵人發現的時候地圖便暫時消失，這時便要靠個人反應以及回避能力，避開敵人，直至敵人放鬆戒備後地圖才會再之出現。



2. 靠近牆邊窺看敵人的情況。在潛入時許多通道都會有士兵駐守的，雖然在地圖上可以看到敵人的分部，但要確定敵人是否身處攻擊範圍以及狀態的話，就須要在不被敵人發現的狀況下窺看敵人的情況了。



3. 利用主觀視點窺探整條通道的狀況。在潛入時通道上除了有士兵駐守之外，有些通道更會有閉路電視監察著，如果胡亂闖入的話便會立即被敵人發現，因此大家在進入沒有士兵駐守的通道時，先利用主觀視點窺探整條通道的狀況。

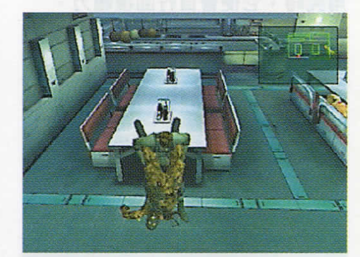
攻擊

1. 槍擊在遊戲中佔了非常重要的一環，當遇上敵人時立即開槍將對手射殺這是必然的事，不過要將擊中敵人後仍不被發現就不是一件易事了。其實大家可以利環境而被開敵人的耳目，繼而以遠距離將對手射殺，如靠牆被開敵人的發現，當敵人背向我方時立即向他開槍，另外，還可利用主觀視點作遠距離射擊。

2. 有玩過上集的朋友都知道彈藥有幾珍貴（除了只玩過EASY MODE的朋友）在遊戲中經常都會有彈藥不足的情況出現，為了節約使用在非必要的情況下都會使用拳腳解決，因此熟練拳腳攻擊是一件相當重要的事。而今集的拳腳攻擊主要分三種，按◯鍵使出格鬥技攻擊敵人，靠近敵人時按□鍵使出投技，按╳鍵滾動身體撞向敵人。除此之外，遊戲許多特別的攻擊方式，要是能熟練的話不用手槍亦能深入敵方重要陣地。







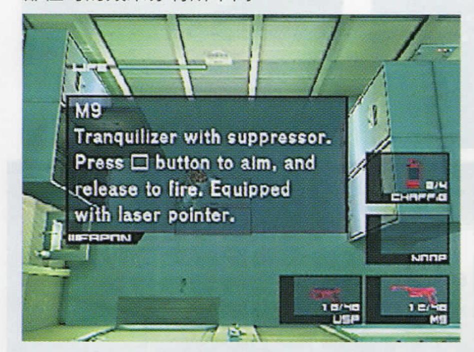


ITEM 編

武器「R2」

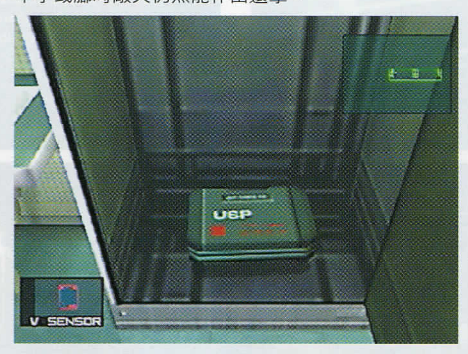
M9 麻醉槍（M9）

遊戲最初期的武器，備有滅聲器以及麻醉效果的手槍，擊中後能令對手進入睡眠狀態，在遊戲中是一件非常實用的武器。不過因麻醉能力有限的關係，對於一些體能效強的敵人則須要數發方能令對手進入睡眠狀態，另外，擊中對手不同部位時的效果亦有所不同。



USP 手槍（USP）

在體驗版中唯一的殺人武器，能同時間連射15發的手槍，但有於欠缺滅聲器的關係，其發出的聲響往往會引起敵人的注意，對於潛入敵陣來說是一件不太實用的武器。而他擊中敵人後所出現的效果，同樣是根據玩者所擊中對手的不同部位而有所不同，如擊中手或腳時敵人仍然能作出還擊。



MAGAZINE（MAG）

遊戲中其中一種極為重要的道具，基本上MAGAZINE分為M9 MAG和USP MAG兩種。顧名思義是兩支手槍的彈匣，每一個彈匣能裝上15發子彈，不過能帶備之數量是有所限制的，在不同難度中能帶備的數量都有所不同。



閃光手榴彈（STUN.G）

一種擾亂敵人的特殊閃光手榴彈，發出後能產生出極強的光視以及聲音，能令敵人視野變得模糊，近距離的話更會立即暈倒，算是一件相當強力的武器。雖然它的攻擊力以及範圍都相當廣，不過它的聲響以及使用後不是立即引爆的問題卻是定的最大弱點，而且角色如果太接近爆發點的話，連自己亦會受到同樣傷害的。



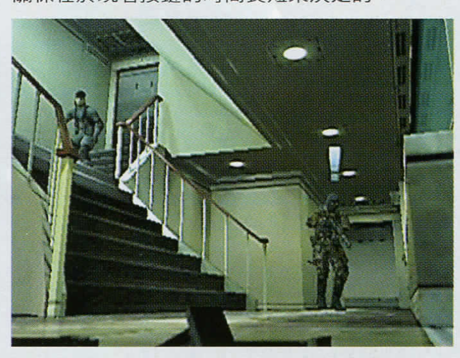
電子干擾彈（CHAFF.G）

一種能干擾各種電子儀器的手榴彈，發出後能令附近的電子儀器在一定時間內失靈，如通訊器、監視器等，用於阻止敵人通訊尤其有效，不過它與閃光手榴彈的弱點一樣是聲響較大以及使用後不是立即引爆的問題。



EMPTY MAGAZINE（EMPTY MAG）

顧名思義是一個每有子彈的彈匣，它主要的用途是用來擾亂敵人，發出後能引開敵人的注意力，從而能潛入敵陣之中。投出距離的遠為近，關係在於玩者按鍵的時間長短來決定的。





道具「L2」

望遠鏡（SCOPE）

軍用高性能望遠鏡，用於了解遠距離敵軍地形以及士兵的狀況，使用後可按〇鍵能ZOOM近，按╳鍵拉遠，對於了解敵軍情況實是一件相當重要的道具。



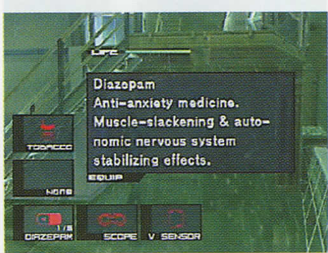
回復劑（RATION）

顧名思義是一種回復體力的軍用食品，在遊戲中佔有相當重要的地位。使用後能令角色回復一定的體力，當玩者裝備後在角色的體力用完時，它便會自行回復體力。



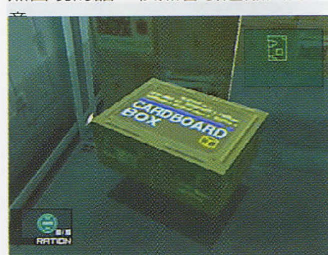
鎮定劑（DIAZEPAM）

有玩個上集的朋友都知道，它就是在角色進行遠距離射擊時，令角色不會因手振或心跳而影響瞄準目標的能力，不過在今次的體驗版中用途就不大了。



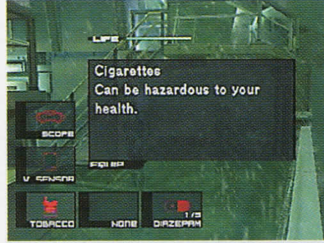
紙箱（C BOX/DRY）

在室內使用的紙箱，在上集中已經出現的有趣道具，當角色遇上沒有退路或躲避的時候，使用它來逃避敵人的發現，當現在路中心突然出現的話，依然會引起敵人的注意。



香煙（TOBACCO）

看見此道具後相信大家都會覺得奇怪的用途可在，在體驗版來說它的用途真是不大，而且使用它後角色的體力更會不斷下降的反效果（香港政府忠告市民吸煙危害健康）。而其實當角色遇上紅外線警報裝置時它便大派用場，利用煙來探知紅外線的分部，從而能成功潛入敵陣。



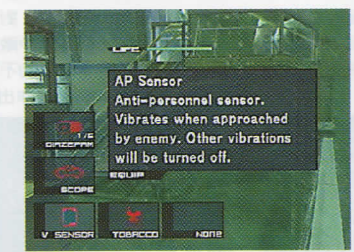
止血劑（BANDRGE）

在戰鬥中經常會因與對手槍戰時受到一些傷害，當角色受到極嚴重的傷害後，角色的傷口便會不斷留血，如一直不理會的話體力便會不斷下降至死亡，而這時大家便可以使用止血劑制止血液繼續流程。



生物雷達（V SENSOR）

當接近敵人時能發出振動的生物雷達，在一些黑暗地方或視野模糊的時候能清楚知道有否敵人的存在，對於潛入敵方陣地時，是一件十分有效的道具



濕紙箱（C BOX/WET）

同樣是用來逃避敵人耳目的道具，基本用法與紙箱一樣，只是它在室外使用的，當然在室內亦可使用，不過由於它是濕的關係，所以會很容易給敵人發現。



Comrade, you're sinking with the Colonel...

Comrade, you're sinking with the Colonel...







RAYMAN REVOLUTION

臭海盜，受死吧！

BY 隨風

各位不要《ONE PIECE》看多了，便以為所有海盜都是好人。其實海盜只是名字好聽一點，實際上根本是海上的強盜，不但劫人財物，還在海上橫行霸道，大家看到他們都神憎鬼厭，就好像在此作出現的海盜一樣，他們令主角十分煩惱呢！

還我和平來

主角RAYMAN居住的地方，原本是一個和平快樂的世界，怎料突然出現了一班凶惡的海盜，想要控制這個世界。所有人都不喜歡這班海盜，但無奈又敢怒而不敢言，只有RAYMAN決定救出自己被捕捉的同伴，一起把海盜把打敗，讓這個寧靜的世界回復和平，到底 RAYMAN 能不能夠把同伴們全數救出，及把海盜們打敗讓世界回復和平呢？



◆我就是可愛的小 RAYMAN 了！

既然是動作遊戲…

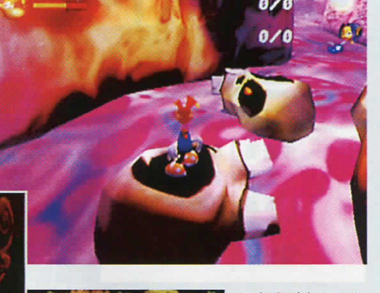
既然此作是一隻動作遊戲，自然有ACT遊戲的特質啦！例如要四處移動解決問題，見到敵人就揍。不過此作比較特別的地方，就是主角的攻擊方法有遠近攻擊之分，分別是直接攻擊的近距離攻擊、以及使用魔法的遠距離攻擊，善用這兩種不同的攻擊效果，可以讓攻擊事半加倍，不用常常跟敵人玩埋身戰，生命值自然不會減得太多了！





好多好多阻礙

除了敵人多多之外，每個版圖亦有不同的問題要解決，這是 ACT 遊戲一貫的慣例吧？而這隻遊戲因為敵人是魔王的關係，因此版圖有機會出現在水中、火山中、懸崖邊等，二十多種不同的危機在等候著玩者，感到害怕嗎？不過也不用太擔心喇，因為現在就為大家介紹其中數種會出現的危機！出現沼澤地啦，玩者要用長葉子晃動過去；洞穴中充滿了毒液，要慢慢地跳，別掉下去；至於要經由牆壁來過另一邊呢，該怎麼做呢？





小心駛得萬年船

由於此作有機會出現在水中或高處的地方，因此玩者要小心的地方就更多了。首先在水中的話，主角會有一個空氣度，要是空氣不足就會死亡，玩者可不要只顧著發呆，而忘了自己正在水中呢！另外在高處、兼且要跳躍的話就更麻煩了，誰知落地點是否只是一個空洞？看清楚才跳吧！另外，主角還可以利用頭髮來旋轉呢，真是又可愛又利害！



◆ 跳呀，跳！



◆ 在水中游泳也是我的強項



◆ 嘿嘿，我的頭髮很利害，可以用來旋轉的呢！



GAME PS GAME DATA

生產商	UBI SOFT
售價	6800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	270 KB
發售日	預定4月28日

PS2/ACT

TEXT：小悠



G GENERATION補完計劃始動！

GAME PS GAME DATA

生產商	BANDAI
售價	3800 日圓
容量	CD ROM
記憶	未定
發售日	5月2日發售予定

PS/SLG/

高達世界的眾多遊戲之中，相信以於PS上推出的SD GUNDAM G GENERATION系列最為人熟識了。G-GEN是一個玩者以自己原創的MS隊，以自己的資金購買戰艦、生產MS和開發MS的戰略遊戲。由98年至今，G-GEN系列已經推出了三個作品。包括是BANDAI於98年8月公開發售的《SD GUNDAM G GENERATION》，當中一共收錄了14個高達作品，是以玩者原創隊伍進行戰略第一部高達遊戲。再過一年的99年8月，G-GEN推出了系列的繼集《SD GUNDAM G GENERATION-



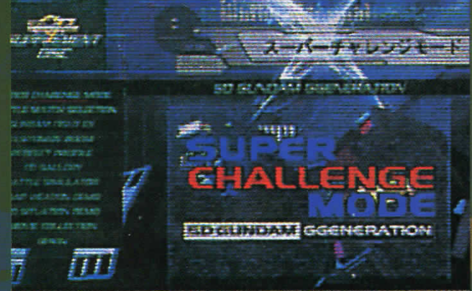




ZERO》，當中收錄了一共30個的高達作品，不論是MS和人物的數目也大幅上升！再加入了改造和開發MS的新系統，令G-GEN的系統十分成熟。同樣是再相隔一年之後，2000年的8月《SD GUNDAM G GENERATION-F》正式推出，一共是收錄了35個的高達作品，是為眾高達遊戲之中有最詳細作品內容的SLG作品！加入了自由選擇任何一個高達作品進行遊戲的模式，還有GUNDAM FIGHT MODE這個對戰模式呢。今年又如何呢？BANDAI便在5月推出這個G-GEN的SPECIAL DISC了。現在便立即為大家作出介紹吧！

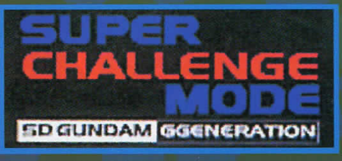






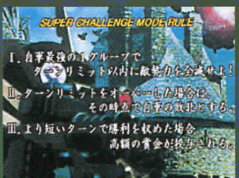


《SD GUNDAM G GENERATION-IF》是補充G-GEN系列中各種DATA和讓玩者再度開始戰鬥的SPECIAL DISC，當中收錄了新的版面和新的故事，還有人物資料全集、CG GALLERY和CG MOVIE COLLECTION等等的DATA BASE，是各位G-GEN FANS個人高達資料集來。每次G-GEN的新一輯也是有許多新的模式加進去的，當然今集也不例外的了。



SUPER CHALLENGE MODE

顧名思義這是一個超級挑戰模式來，玩者在這個模式中可以用自己組織的原創隊去挑戰新的STAGE。這個模式的要點是要玩者的原創隊在限定的TURN數之內將敵人全滅，玩者越快可以CLEAR的話便會得到越多的賞金，相反地玩者在限定TURN數之內也未能全滅敵人，或是反被敵人全滅掉的話當然會是GAME OVER了，所以基本上這是一個TIME ATTACK MODE來。SUPER CHALLENGE有一共10個的STAGE，任務也是依據一些高達中一些有趣的情節改編出來的。而且在這個模式之中是有難度高至低的入門編，玩者是可以使用上集的G-GEN F記錄來進行遊戲。第一個STAGE便是一個十分有名的高達外傳熱血少年模型家京田四郎的故事，講述他遇上了競敵竹田之後便要在15個TURN之內擊破渣古軍團，玩者是可以加入一隊原創隊出戰的，玩法是和次前的G-GEN系列沒有什麼分別。





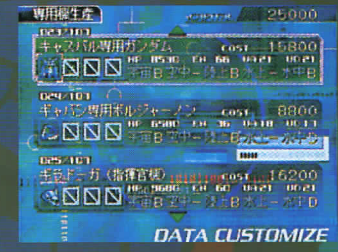


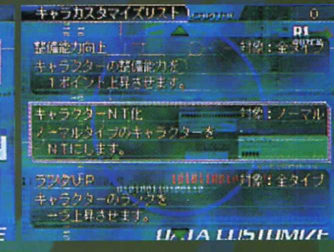




CUSTOMIZE ROOM

這是一個G-GEN、G-GEN 0和G-GEN F的SAVE DATA集，當中收錄了G-GEN和G-GEN 0兩個作品的秘密DATA（100%DATA），玩者可以在這裡DOWN LOAD到各種不同的DATA。DATA之中也有在G-GEN F中能使軍UNIT和角色強化的部份，也可以在DATA之中DOWN LOAD一些特定的人物和UNIT呢！這個CUSTOMIZE ROOM之中是可以生產特定的機體，例如基斯巴爾專用高達和其他特別的專用機。除了可以生產特殊MS之外，玩者也可以在這裡改造自己的人物，例如可以讓人物的RANK上升、由普通人變成NEW TYPE和各式各樣的能力值上升等等。



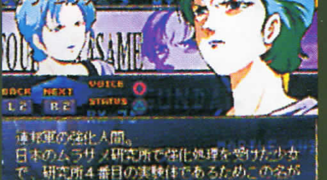




PERFECT PROFILE

這個是G-GEN系列所有登場人物和UNIT的大圖鑑，在這兒可以看到真正的100%的PROFILE。由於這是集合了眾多高達作品的人物和MS，玩者是可以看到人物的詳細資料和MS的歷史，更可以找到MS的開發圖和設計圖呢！當然玩者是能夠在PROFILE之中聽到人物的主題曲和聲優演出的名對白，圖鑑的收錄DATA數目也是十分膨大！絕對是各位G-GEN或是GUNDAM FANS不可劃缺的東西來。









CG GALLERY

G-GEN系列除了以戰略和人物故事聞名之外，遊戲中的CG圖片也是十分出色的呢！若然大家有發現的話便知道有許多的CG畫是在一些過場的畫面和背景之中出現的，今次推出的這個SPECIAL DISC中便有一個CG鑑賞的項目，便是這個CG GALLERY了。這裡一共收錄了168枚CG畫，這些也是在G-GEN系列之中嚴選出來的。當中不單是有各個高達作品的名場面CG，也有輯錄了一些遊戲中美麗的背景畫。





MOVIE COLLECTION

有CG GALLERY鑑賞怎可以沒有CG MOVIE的COLLECTION呢？G-GEN系列的CG動畫可以說是這SLG遊戲的賣點之一，這個CG COLLECTION一共是收錄了過去三個作品中登場的所有CG MOVIE。還有其中的OPENING片和其中一些EVENT CG也包括在內。不過要播放以上的CG MOVIE是需要玩者利用前三個作品的遊戲軟件才可以的。







日本遊戲業界中曾經有不少黃金拍擋，例如《FINAL FANTASY》的板口博信和天野 喜孝，《BIOHAZARD》三上 真司和神谷 英樹，當然不能不提《女神轉生》的岡田 耕始和金子 一馬。ALTUS 公司最出名的 RPG《女神轉生》，便是出自兩人的手筆。不過大家還記不記得他們二人曾經在 DC 推出過一個名叫《魔劍 X》的A・AVG 遊戲，他們二人再次把這遊戲大幅度強化，並且推出在一個更強的遊戲機平台 PS2 上。無論閣下是否二人的FANS ，都要留意這個超大作。

其他改良的地方

除了以上提過的地方之外，那些細微如音效等都不會馬虎。音效全部也是立體聲，《魔劍 X》時已經有的 HEAD PHONE MODE 和 SPEAKER MODE 仍會保留，另外再新增 DOLBY SOUND MODE，令立體聲效果更加清晰。最後《魔劍 X》受到好評的簡易操作機能，在《魔劍爻》中還會進一步強化，就算是初玩的朋友亦很容易上手。



相模 桂（サガミ ケイ）

魔劍的開發者相模 廣光所長的獨生女，因為魔劍醒覺時發生了意外，她的 IMAGE（靈魂）便與魔劍結合起來。

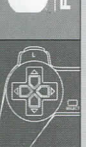
魔劍爻 -MAKEN SHAO-

TEXT BY 魔刀爻 SAKURA KI

GAME DATA

生產商	ATLUS
售價	未定
容量	未定
記憶	未定
發售日	預定 2001 年

PS2/AVG



魔劍由「X」變「爻」

DC版的《魔劍X》在1999年發售至今，現在終於推出PS2版《魔劍爻》。此遊戲的動作性十分之高，但又不失AVG遊戲的特色。玩者使用的魔劍，會把人的身體支配（稱為BRAIN JACK系統）而戰鬥。玩者由選擇使用角色到行動的決定，都會影響遊戲結局的發展。另外，遊戲亦有很多獨有的系統，例如BRAIN JACK和AUTO FOCAS攻擊等等，都是《魔劍X》的優點。至於PS2版的《魔劍爻》會將遊戲的質數大幅度提升，絕對不是單純地移植，可以說是另一個遊戲。再加上PS2強大的多邊形機能，必定能把「惡魔畫師」金子一馬筆下獨特風格的角色，在全多邊形的世界表現出來。





「爻」的進化度

根據遊戲的製作人岡本表示，《魔劍爻》可以說得上是重新製造的遊戲，因為並不是把一兩個部份加強，或者加入一些新元素便算，而是把每一個部份重新製作，令到遊戲的完成度比較DC版的《魔劍X》更加高。現在筆者再與大家詳細剖釋這PS2版比較DC版的提升了什麼。

由主觀變成客觀

《魔劍X》在進行遊戲的時候，玩者採用的是第一身的主觀視點，這樣玩者會有很多死角是看不到。《魔劍爻》的視點會是採用第三身的客觀視點，玩者除了可以看到角色的每一個動作之外，還可以減少更多視點上的死角，就算被敵人包圍的話，也可以即時作出適當的反應與行動，遊戲的爽快度將會增加不少。

IMAGE FLARE SYSTEM

《魔劍爻》才有的新增系統，玩者把敵人打倒之後，便可以取得他們的「IMAGE」。在《魔劍X》中只要收集了敵人的「IMAGE」後，便可以利用BRAIN JACK系統改變敵人的形態變化。不過《魔劍爻》並不是這樣單簡，玩者要收集一定數量的「IMAGE」，令到同步率(支配率)得以提升，敵人被BRAIN JACK的機會率才會提升。另外，不同的角色，也可以利用這系統獲得新的特技。

視覺享受增加不少

由於PS2的解像度很高，因此《魔劍爻》的畫面精細很多。但除了一些人和物之外，就連戰鬥時的效果亦十分華麗。另外，EVENT的數量大幅增加不少，把一些舊EVENT修改後再加上新的EVENT，在《魔劍X》時的靜止畫面，所有都會變成漂亮的動畫。















山城 弘
（ヤマシロ コウ）
大富豪的兒子，與桂是青梅竹馬的關係。由於對桂一直抱有好感的關係，因此為了她亦願意在爭奪魔劍的世界中東奔西跑。

J.J.JONES
（J.J.ジョーンズ）
18歲已經取得生物工學博士學位的天才，負責研究和開發控制人工腦的系統。

李飛爪
（リー・フェイチャオ）
從香港來到日本的留學生，亦是桂的家庭教師。他的另一個身份是五大封劍士之一，肩負封印天尊流星的使命。

相模 廣光
（サガミ ヒロミツ）
金澤總合學術研究所所長，亦是桂的父親。負責開發魔劍的IMAGE工學的始創者，在魔劍醒覺的實驗中被人捉了。

ANN・MIRA
（アン・ミラー）
金澤總合學術研究所頭號職員，大學時代因為聽過相模教授的講義而深受感動，之後便致力IMAGE工學研究工作。









購入畫面

在畫面上不單顯示了汽車的名稱，背景亦會顯示該汽車的實際圖片，好讓較少接觸汽車的讀者容易找到自己所喜愛的車款。今次與上集的「GT MODE」同樣會分成各個汽車製造商和改車商店。而今次所收錄的基本車種最少有138部。





比賽選擇畫面

從「GT MODE」收錄比賽類型的MENU畫面中，可以看到當中亦繼續收錄那些以汽車的驅動系統和車種為界分的限定比賽。同樣為收錄車種的特色準備了不同風格的比賽，而且更會有新類型比賽追加。

GAME PS GAME DATA

發售商：	SCEJ
售價：	6800 日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	預定 4 月

PS2/RAV

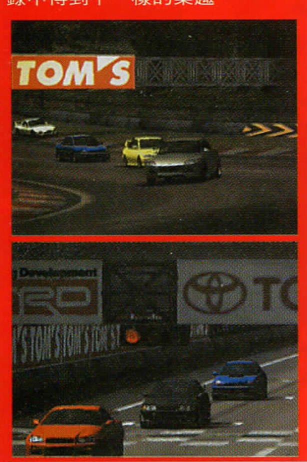
遊戲收錄賽道公開

從賽道的名單中可以見到，賽道的種類大致可分為四種。除了繼續上集的ROAD 、DIRT和NIGHT之外，今集更會新增路面出現濕滑情況的WET ROAD ，而這是需要利用PlayStation 2的高運算能力才能表示出來，因此身為賽車迷的你一定要試試這種有新體驗的賽道。



ROAD COURSE

在瀝青路面上行走的ROAD RACE 準備了市區路和賽車場兩種。這樣就可以從眺望漂亮街景的市區路上和挑戰賽車場比賽記錄中得到不一樣的樂趣。



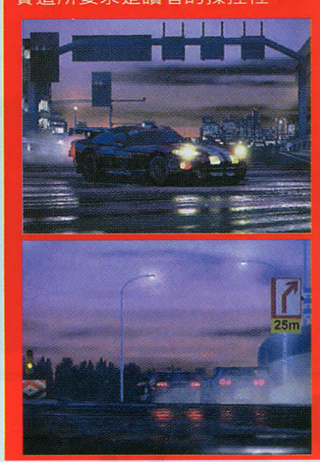
NIGHT COURSE

雖然原用上集所收錄的賽道變化，但從賽道背景中可以清楚看到大廈一個一個的窗子和掛在街道兩旁樹上的燈飾等那種細緻得驚訝的繪圖能力。



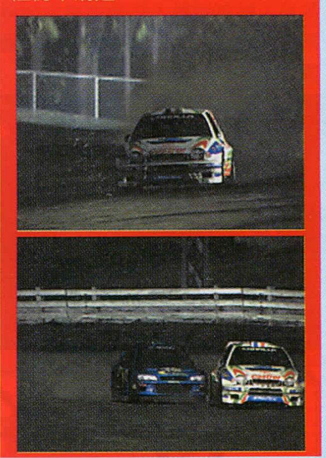
WET COURSE

在下雨後，路面出現濕滑情況下比賽。其操作性和實際同樣都會有閃避的情況出現，不過慌忙的操作絕對是不可發生的，這賽道所要求是讀者的操控性。



DIRT COURSE

上集時，會有一部對手車在泥路比賽中出現。在《GT3》中的普通比賽亦會以這樣形式進行。至於可以否2部以上比賽的可能性仍不清楚。



GRAN TURISMO® 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec

車種、賽道大公開

上期已經為大家介紹了兩條最新公布的賽道，與仍未發售的Mitsubishi Lancer Evolution VIII 和MAZDA RX-8 兩台新車。今次則會公開即將在四月發售的《GT3》所收錄的車種和賽道名單，以及購買愛車和選擇比賽時的MENU 畫面。





預定收錄的 36 條賽道名單

（Race Name 後「*」是表示逆走賽道）

Category	Race Name	Length
ROAD	Apicot Hill Raceway	3863.7m
	Apicot Hill Raceway*	//
	Grand Valley Speedway	4960.1m
	Grand Valley Speedway *	//
	Cote d' Azur	3351.4m
	Complex String	11659.3m
	Complex String*	//
	Seattle Circuit	3821.0m
	Seattle Circuit*	//
	Super Speedway	2409.0m
	Deep Forest Raceway	3600.8m
	Deep Forest Raceway*	//
	Test Course	10343.3m
	Tokyo R246	5116.7m
	Tokyo R246*	//
	Trialmountain Circuit	3982.8m
	Trialmountain Circuit*	//
	Midfield Raceway	3566.1m
	Midfield Raceway*	//
	Laguna Seca Raceway	3569.2m
	Rome Circuit	3984.5m
	Rome Circuit*	//
NIGHT	Special Stage Route 11	4550.6m
	Special Stage Route 11*	//
	Special Stage Route 5	3787.2m
	Special Stage Route 5*	//
WET	Rainy Stage Route 5	3787.2m
	Rainy Stage Route 5*	//
DIRT	Swiss Alps	3305.3m
	Swiss Alps*	//
	Smokeymountain	3582.3m
	Smokeymountain*	//
	Tahiti Circuit	3729.0m
	Tahiti Circuit*	//
	Tahitimaze	3597.5m
	Tahitimaze*	//

No.	manufacturer	carname	gradename	years
1	Acura	CL	3.2 Type S	2000
2	Acura	INTEGRA	Type R	1995
3	Acura	NSX		1993
4	Acura	NSX		1997
5	Alfa Romeo	156	Super Turismo	2000
6	Alfa Romeo	156	2.5 V6 24V	1999
7	Aston Martin	DB7	Vantage Coupe	2000
8	Aston Martin	V8 Vantage		1997
9	Audi	S4		1999
10	Audi	TT	1.8T quattro	2000
11	BMW	328ci		1999
12	Chevrolet	Camaro	Z28	1997
13	Chevrolet	Camaro	SS	2000
14	Chevrolet	Carvette	GRAND SPORT	1996
15	Chevrolet	Carvette	C5R	2000
16	Chevrolet	Carvette	Z06	2000
17	Chrysler	PT Cruiser		2000
18	Citroen	Xsara	Rally Car	1999
19	Daihatsu	MIRA	TR-XX AVANZATO R	1997
20	Daihatsu	STORIA	X4	1998
21	Dodge	Viper	GTS-R Team Oreca	2000
22	Dodge	Viper	GTS-R Team Oreca	1998
23	Fiat	Coupe	Turbo Plus	2000
24	Ford	Escort	Rally Car	1996
25	Ford	Focus	Rally Car	1998
26	Ford	GT40		1966
27	Ford	GT40	Race Car	1969
28	Ford	Mustang	SVT Cobra R	2000
29	Gillet	Vertigo	Race Car	1997
30	HONDA	ACCORD	Euro-R	2000
31	HONDA	CIVIC	SiR-II(EG)	1993
32	HONDA	CIVIC	Type R(EK)	1998
33	HONDA	CR-X Del-Sol	SiR	1995
34	HONDA	INTEGRA	Type R 98 spec	1998
35	HONDA	NSX	Type R	1992
36	HONDA	NSX	Type S Zero	1997
37	HONDA	ARTA NSX	GT Car	2000
38	HONDA	Castol MUGEN NSX	GT Car	2000
39	HONDA	RAYBRYG NSX	GT Car	2000
40	HONDA	S2000		1999
41	HONDA	S2000	Type V	2000
42	Jaguar	XJ220	Road Car	1992
43	Jaguar	XKR	Coupe	1999
44	Lister	Storm V12	Race Car	1999
45	Lotus	Elise	190	1998
46	Lotus	Esprit	SPORT 350	2000
47	Lotus	Motor Sport Elise		1999
48	MAZDA	DEMIO	GL-X	1999
49	MAZDA	EUNOS ROADSTER	NORMAL	1989
50	MAZDA	EUNOS ROADSTER	NORMAL	1993
51	MAZDA	ROADSTER	1.8 RS	1998
52	MAZDA	ROADSTER	RS	2000
53	MAZDA	RX-7	Type RS	1998
54	MAZDA	RX-7	Type RZ	2000
55	MAZDA	SAVANNA RX-7	INFINI III(FC)	1990
56	Mercedes-Benz	CL600		2000
57	Mercedes-Benz	CLK55		2000
58	Mercedes-Benz	SLK	230 Kompressor	1999
59	MITSUBISHI	FTO	GP Vresion R	1997
60	MITSUBISHI	GTO	Twin Turbo	1995
61	MITSUBISHI	GTO	Twin Turbo	1999
62	MITSUBISHI	LANCER	Evolution IV GSR	1996
63	MITSUBISHI	LANCER	Evolution V GSR	1998
64	MITSUBISHI	LANCER	Evolution VI Rally Car	1999
65	MITSUBISHI	LANCER	Evolution VI GSR Tommi Mokinen Edition	2000
66	NISSAN	180SX	Tpye X	1996
67	NISSAN	Fairlady Z	Version R 2 TWINTURBO	1998
68	NISSAN	R390 GTI	LM Race Car	1998
69	NISSAN	R390 GTI	Road Car	1998
70	NISSAN	SILVIA	K's 1800cc(S13)	1988
71	NISSAN	SILVIA	K's 2000cc(S13)	1991
72	NISSAN	SILVIA	K's AREO(S14)	1996
73	NISSAN	SILVIA	SPEC R(S15)	1999
74	NISSAN	SILVIA	Varietta	2000
75	NISSAN	SKYLINE	GTS-t Type M(R32)	1991
76	NISSAN	SKYLINE	GT-R Vspec II(R32)	1994
77	NISSAN	SKYLINE	GT-R Vspec(R33)	1997
78	NISSAN	SKYLINE	GT-R Vspec(R34)	1999
79	NISSAN	SKYLINE	GT-R Vspec II(R34)	2000
80	NISSAN	PENNZOIL NISMO GT-R	GT Car	1999
81	NISSAN	CALSONIC SKYLINE	GT Car	2000
82	NISSAN	LOCTITE ZEXEL GT-R	GT Car	2000
83	Opel	Caribra	Turing Car	1995
84	Pagani	Zonda	C12	2000
85	Pagani	Zonda	C12-S	2000
86	Peugeot	206	Rally Car	1999
87	Renault	Clio Sport	V6 24V	2000
88	Renault	Clio Sport	Race Car	2000
89	RUF	RUF 3400S		2000
90	RUF	RUF CTR2		1996
91	RUF	RUF R-GT		2000
92	Shelby	Cabra		1967
93	SUBARU	IMPREZA	COUPE 22B Sti Version	1998
94	SUBARU	IMPREZA	SEDAN WRX Sti Ver.VI	1999
95	SUBARU	IMPREZA	WAGON WRX Sti Ver.VI	1999
96	SUBARU	IMPREZA	WRX Sti	2000
97	SUBARU	IMPREZA	Sports WAGON Sti	2000
98	SUBARU	IMPREZA	Rally Car	1999
99	SUBARU	IMPREZA	Rally Car prototype	2001
100	SUBARU	LEGACY	TOURING WAGON GT-B	1996
101	SUBARU	LEGACY B4	RSK	1998
102	SUBARU	LEGACY B4	Blitzen	2000
103	SUZUKI	ALTO WORKS	SUZUKI SPORTS LIMITED	1997
104	Tommykaira	ZZ-S		1999
105	TOYOTA	ALTEZZA	RS200	1998
106	TOYOTA	ALTEZZA	AS200	1998
107	TOYOTA	CELICA	GT-FOUR(ST205)	1995
108	TOYOTA	CELICA	SS-II	1999
109	TOYOTA	COROLLA	Rally Car	1999
110	TOYOTA	GT-ONE(TS020)	Race Car	1999
111	TOYOTA	GT-ONE(TS020)	Road Car	1999
112	TOYOTA	MR2	GT-S	1998
113	TOYOTA	MR2	G-Limited	1998
114	TOYOTA	MR-S	S EDITION	1999
115	TOYOTA	SPRINTER TRUENO	GT-APEX(AE86 Type I)	1985
116	TOYOTA	SUPRA	RZ	1997
117	TOYOTA	SUPRA	SZ-R	1997
118	TOYOTA	VITZ	Euro Edition	2000
119	TOYOTA	VITZ	RS 1.5	2000
120	TOYOTA	AUTOBACS APEX MR-S	GT Car	2000
121	TOYOTA	Castrol Tom's SUPRA	GT Car	2000
122	TOYOTA	DENSO SARD SUPRA GT	GT Car	2000
123	TVR	Griffith	500	1998
124	TVR	Speed 12		2000
125	TVR	Tuscan	Speed 6	2000
126	Volkswagen	Lupo	Cup Car	2000
127	Volkswagen	New Beetle	2	2000
128	Volkswagen	New Beetle	Rsi	2000
129	Volkswagen	New Beetle	Cup Car	2000
130	—	DIABLO	GT Car	2000

GAME PS GAME DATA

生產商：	COPCOM
價格：	6800 日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	未定
發售日：	3 月 22 日

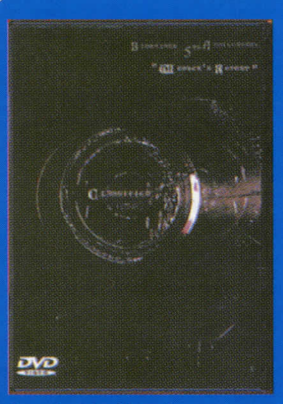
PS2/AVG

BIOHAZARD® -CODE:Veronica- 完全版

BIO 五週年紀念作品

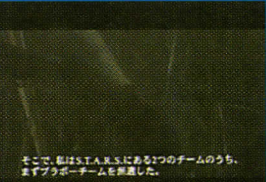
TEXT BY 喪屍 SAKURA KI

《BIOHAZARD》系列最優作品《BIOHAZARD CODE：Veronica》，曾經在DC上登過場。眾多PS2用戶和《BIOHAZARD》FANS都期望能移植到機能比較DC更高的PS2之上，終於CAPCOM亦如大家所願，正式宣佈會在3月22號正式推出PS2版。既然是命名為完全版，當然並不是普通的搬字過紙式移植。究竟是個怎樣的完全版？待筆者為大家詳細探討一下。



非一般的完全版

昨年二月在DC上推出過的《BIOHAZARD CODE：Veronica》，這次推出PS2版的完全版，是CAPCOM為了紀念《BIOHAZARD》推出五週年而舉行的活動，因此完全版的內容會相當豐富。除了那些畫面與遊戲內容有LEVEL UP之外，其實遊戲亦附送很多遊戲以外的「特典」，例如只要玩者有向商店預訂的話，當日便能取得一套5週年紀念的DVD，內容會包括一段講述ALBERT WESKER歷史的CG MOVIE和《BIOHAZARD》之父三上真司的訪問片段。另外，就算沒有預定的用戶，都會得到三上真司最新力作《DEVIL MAY CRY》的體驗版，相信這些是《BIOHAZARD》FANS們很想得到的東西呢?





遊戲內容大幅提升

《BIOHAZARD CODE：Veronica- 完全版 -》稱得上是完全版，當然並不只是移植那麼簡單。由於PS2的多邊形機能比較DC更加優勝的關係，所以遊戲畫面得到強化，就連那些EVENT亦增加了不少。CG場面亦有所增加，是《BIOHAZARD》系列中數量最多的一個作品。遊戲中很多REAL TIME製造出來的播片，用來交待故事的發展，那些幾可亂真的EVENT片段，真的不比CG MOVIE差很多。除了EVENT之外，那些光源與槍擊效果亦得到一定的強化。

恐怖的洛福特島

國際企業UMBRELLA一直進行研究生化武器，在美國的中西部一個小城鎮RACCOON CITY內洩漏一種可以令生物喪屍化的可怕東西——T・病毒，令到整個城鎮都被消滅。從這個RACCOON CITY中逃了出來的CLAIRE REDFIELD，為了要找尋失蹤了的兄長CHRIS REDFIELD，於是便隻身來到歐洲。當她潛入UMBRELLA公司在巴黎的研究所時，但不幸地被研究所的人捉去。她後來被UMBRELLA的人送到南美的洛福特島刑務所，可是CLAIRE到達的時，刑務所卻突然被謎之組織襲擊。這時負傷的警官因為感到絕望，因而把CLAIRE放了。她為了要離開這個刑務所，因此便要在這個島上尋找方法，不過這個島上存在著一些非她想像之內恐怖東西。

為救親妹而冒險的 S.T.A.R.S.成員 CHRIS REDFIELD

前空軍機師，現役RACCOON市之特殊部隊「S.T.A.R.S」的成員之一，亦是女主角CLAIRE的親兄。擁有十分高的戰鬥能力，知道妹妹被UMBRELLA捉了後，便前往洛福特島刑務所營救她。

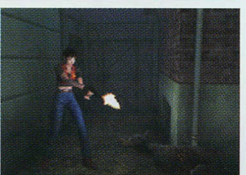
追尋兄長的女子大生 CLAIRE REDFIELD

本篇的女主角，好奇心旺盛，又很喜歡騎電單車的女子大學生，為人勇敢和體貼，無論身處怎樣危險的時候，她都會首先替人著想。為追查失蹤兄長的下落，潛入UMBRELLA的研究所而被捕。



強烈不信任別人的少年
STEVE BURNSIDE

當洛福特島刑務所被謎之組織襲擊時趁機逃走的囚犯之一，不知道有什麼理由對人抱有強烈的不信任感。在島上與CLAIRE與上後便一起行動，不過他那愛逞強的性格在她面前亦沒有收斂過。



◆ 受到T．病毒感染變成喪屍的狗



◆ CLAIRE 與 STEVE 相遇



◆ 玩者需要調查物件解謎



◆ PS2 造出很好的光源效果



◆ 喪屍的貼圖做得很細緻



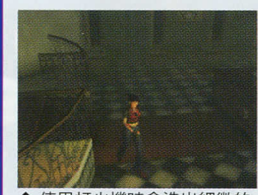
◆ STEVE 是會很注重有型的人



◆ 進入賭場上顯得比較暗



◆ 在密室內需要有打火機作照明效果



◆ 使用打火機時會造出細微的光源變化



◆ 喪屍突然起來襲擊 CLAIRE



◆ 可以使用道具來回復HP



◆ 要使用不同的道具來解謎



◆ 遊戲中可使用不同的武器攻擊



◆ ALFRED 和 ALXIA 存在超越親情的感情



◆ 遊戲增加了不少CG MOVIE



◆ 附送《DEVIL MAY CRY》的體驗版



前S.T.A.R.S.的隊長與背叛者
ALBERT WESKER

前 S.T.A.R.S. 的小隊隊長，真正身份是UMBRELLA派出的臥底。原本已經被T．病毒製造出來的怪物TYRANT所殺，不知為何在這裡卻謎樣地復活。對CHRIS懷著敵意，執意要向他襲擊。

戀妹情結的孤島獨裁者
ALFRED ASHFORD

祖父是UMBRELLA的創辦人之一，自己亦是UMBRELLA的成員洛福特島刑務所所長。為人極為兇殘冷酷，但對待自己的妹妹卻完全不同，除了可以用溺愛來形容外，他還對妹妹有著超越親情的愛。



高貴冷酷的天才美女
ALXIA ASHFORD

ALFRED 的孖生妹妹，擁有天才頭腦的冷酷美女。因為她10歲時已經完成有名大學的學位，所以一直被UMBRELLA所重視。面對兄長時總是一幅女主人的模樣，一心希望她的兄長能復興 ASHFORD 家。

風のクロノア2 ～世界が望んだ忘れもの～

風之古洛羅亞2

再次乘風冒險

GAME DATA	
生產商	Namco
售價	6800日圓
容量	DVD-ROM
記憶	370 KB
發售日	3月22日

PS2／ACT／對應Dual Shock 2

Text：小璘

跟大家闊別了三年多的動作遊戲《風之古洛羅亞》，即將與各位見面了！今次古洛羅亞將會於PS2上登場。與前作一樣，今作仍是以3D背景＋2D動作來進行（部份關數將會以3D動作進行），有PS2的畫面質素再加上富有真實感的多角度視點，必能給各位視覺效困的保證；而在操作方面亦基本上跟之前一樣，熟悉上集操作的朋友，不用為怕不習慣新視點、新操作而煩惱吧！







闇之鐘的誕生

上集古洛羅亞在一處名為「Phantomile」的世界中，為了阻止闇之王加狄奧斯而到處冒險，幸好最後他也能成功保護世界。至於今集，古洛羅亞就因為某些原因來到另一個世界「Lunatea（ルーナティア）」，當他來到後，就被住在這世界的一位預言家巴古滋（バグジ）請求他協助世界。原來是有四個鐘所來維持世界的平衡，可是最近卻出現了一個能擾亂世界平衡的闇之鐘，令那裡變得天昏地暗起來。為了讓Lunatea回復舊貌，古洛羅亞協助巴古滋，但是他完全不熟悉Lunatea的環境，所以便委託了住在Lunatea的一位可愛見習巫女諾諾（ロロ）助他引路。於是古洛羅亞的旅程由此展開，誓要將闇之鐘封印！

＊圖片為開發中畫面











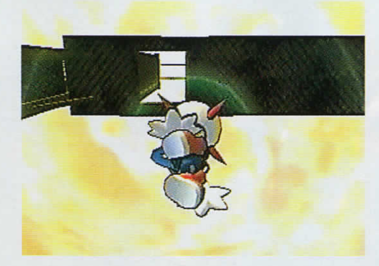
遊覽Lunatea取生命

對於古洛羅亞及各位玩者來說，Lunatea 可是一個陌生的世界。原來Lunatea 世界是由四個國家所組成，它們分別是「安寧之國 拉．勒沙（安らぎの国 ラ．ラクーシャ）」、「歡喜之國 祖爾蘭特(喜びの国 ジョイラント)」、「憤怒之國 博魯古（怒りの国 ボルク）」和「困惑之國 美拉．美拉（まどいの国 ミラ．ミラ）」，每個國家也各有特色；另外，這世界亦有一個名為「淚之海（泪の海）」的海洋和「被棄置之箱船（うちすてられた箱船）」的遺址。

玩者可自由進入每個國家的建築物內進行遊戲，成功的話更可取得「夢之碎片(夢のかけら)」，集得一定數目的夢之碎片更可換取古洛羅亞一條生命。但只限在每一關之間的時間內，而即使失敗了或已成功完成了遊戲，也可再次進入挑戰，多玩多得。（圖1-2）

古洛羅亞的特技

古洛羅亞的動作可是遊戲的最大關鍵，只要缺乏他其中一種動作，玩



者都一定變得十分苦惱，是吧！？雖然之前說過今集在操作方面都大致一樣，但為了迎合遊戲中某幾關的需要，古羅羅亞的動作數量將會有所增加，務求帶給玩者一點新鮮感。現在，就為各位介紹一下古洛羅亞基本和新增動作吧！

跳躍：

與上集一樣，玩者可以在跳躍中途按著手掣其中一個鍵不放，從而令古洛羅亞能夠於空中停留一段短時間。（圖3）

攻擊：

利用古洛羅亞的環便可以向前方作出攻擊，被擊中的敵人之身體將會脹大。這攻擊除了可以將敵人擊退後，還能夠利用敵人被脹大了的身體來反攻擊其他敵人，亦可作二段跳。也可以捕捉特定的敵人在空中飄浮，或慢慢降落到地面，這樣便可以拿取放於空中的道具，或到達一些凌空的地方。（圖4-6）

滑板：

本作中新增的動作，就是利用滑板在水面或雪地上滑行。這動作將會充滿速度感，古洛羅亞可自由於水面或雪地上跳走，大約每四關就會有一次是要利用滑板這動作，所以玩者必定能習慣這充滿快感的操控。（圖7-9）

二人同遊

在今集中除了增加了一些新動作外，還增加了二人同時遊玩的玩法，只要各位擁有兩個手掣便可以了。有多一位朋友協助，相信一定可以合力衝破重重困難吧！至於2P所使用的角色，就是在本作中初登場、是古洛羅亞與諾諾的好同伴「波布卡」，他除了能幫助1P玩者減輕負擔外，亦能在配合古洛羅亞的下令雙方的跳躍力大增，不過成功與否，就要看兩位玩者是否合拍了。（圖10-11）



可愛角色小介紹

古洛羅亞（クロノア）

CV＝渡辺久美子

特徵是擁有一對長耳及能夠善用風之力的古洛羅亞，在本作中長大了不少，不過他依舊是活躍非常和十分好奇。今集他會帶著擁有風之力的環來到一個名為「Lunatea」的世界，並在被那裡的人稱呼為「空想的黑色旅人」之下與一位少女一同冒險。

諾諾（ロロ）

CV＝川上とも子

擁有尾巴的諾諾，是Lunatea 世界內的一位見習巫女，她一心想為拯救世界而努力成為出色的巫女，可是卻在每次考試都落敗。她在一次偶遇之下遇上古洛羅亞，更因而與他展開了冒險旅程。

波布卡（ポプカ）

CV＝水田わさび

與諾諾一起的小生物波布卡，可是經常提點諾諾的重要同伴，當然在這次封印闇之鐘的冒險之中，波布卡也會跟著諾諾一起。他雖然語氣經常也表現得十分刻薄，亦好像對人漠不關心般，但在他心裡卻十分關心諾諾。



巴古滋（バグジ）

住在Lunatea 內的預言家巴古滋，預知到Lunatea 世界將會面臨破滅，便請求古洛羅亞拯救這世界。

德托（タット）

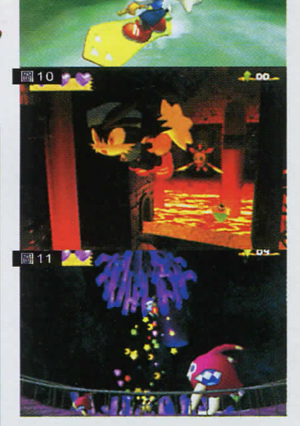
CV＝こおろぎさとみ

其中一隻忠心聽從著里安莉娜差遣的小魔獸，她外表有如布娃娃般，身體鮮明地分開黑白兩色，性格十分活爽朗，但因為她的心地始終不好，所以經常也於古洛羅亞面前出現阻止其行動。

里安莉娜（レオリナ）

CV＝渕崎ゆり子

身為女空賊的里安莉娜是跟闇之鐘誕生有關的重要人物，她有意利用闇之鐘令Lunatea 變得混亂。她為人凶險狡猾，得知古洛羅亞要阻止闇之鐘破壞世界便與前去妨礙他，更想將他手上的重要寶物——擁有風之力的環奪走。

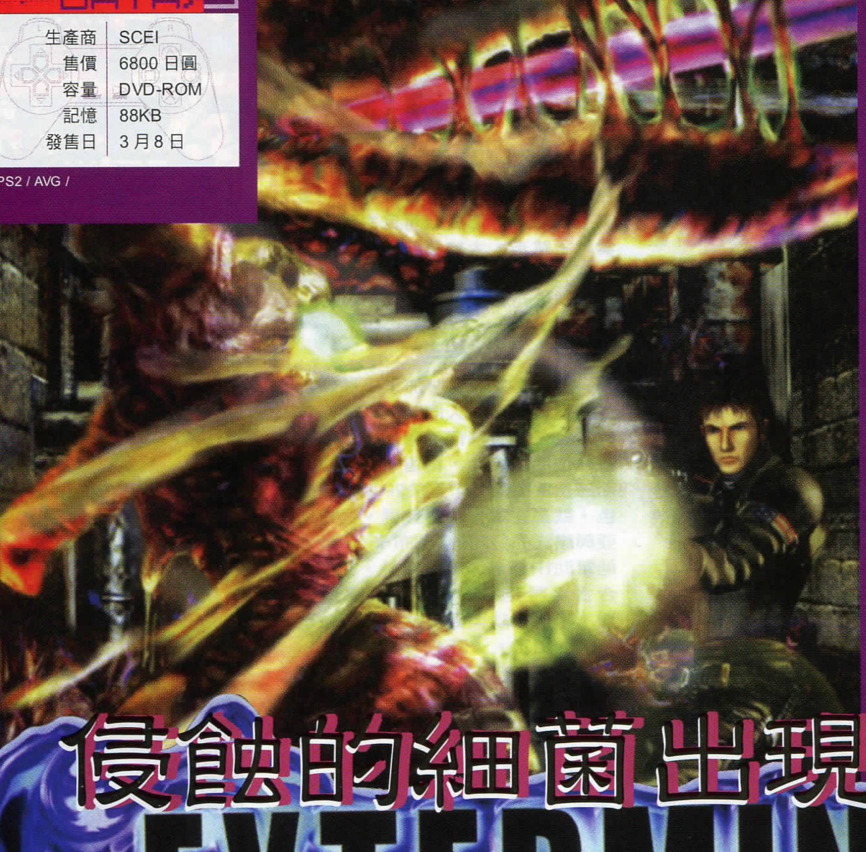


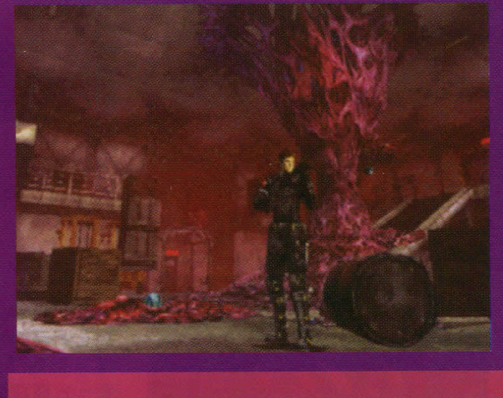




生產商	SCEI
售價	6800 日圓
容量	DVD-ROM
記憶	88KB
發售日	3月8日

PS2 / AVG /





Dennis和Roger服從緊急出擊命令到南極秘密設施進行調查。他們所乘坐的運輸機在前往南極的途中發生了神秘的爆炸而墜落，至於仍然生還的Dennis他們因為失去了與其他的聯絡，唯有嘗試獨自進入設施。謎團多多的「EXTERMINATION」故事就這樣開始了。

侵蝕的細菌出現於地球上

EXTERMINATION



侵蝕液

H0213又被稱為侵蝕液。從已經被侵蝕而變成異形的受害者身體上噴出來的液體，令設施內不斷生出這樣怪物。到底侵蝕南極設施內的侵蝕液為何出現？

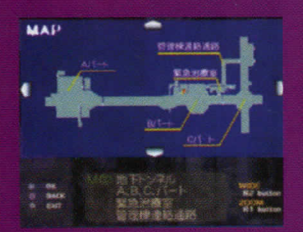
TEXT：MARKS



前



後

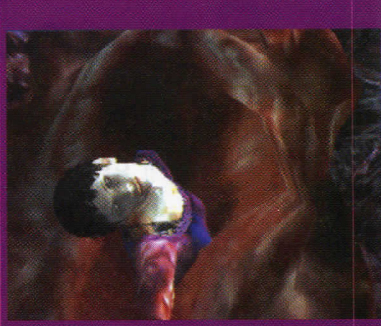


尋找MTS

在設施內會有一種稱為MTS的侵蝕治療器存在。為了可以回復Dennis的侵蝕狀態，所以有必要找這種治療器來注射疫苗。當不知道治療器的位置時，就要慎重地行

襲擊人類的異形

設施當中不但有生物被侵蝕等有機物外，亦有依附在牆壁和柱身而變化成陷阱的無機物，向調查設施的Dennis襲擊。由於遊戲開始時原體同樣在設施內，而經過時間侵蝕，所以當主角再次進入同一地方可能見到另一個環境。



SPIKE

由侵蝕液所侵蝕而成的無機物一種。在地上形成陷阱，而它會自行思考而行動，當感到自己上面有生命體的反應時，就會以針刺狀的結晶體捕殺。



侵蝕鎗

雖然同樣是侵蝕液衍生出來，但它會依據地形而形成的陷阱。當感到有生命反應時，會噴出恐怖的侵蝕液。在侵蝕液前，侵蝕鎗的後面都會有指定的動作。



REGION ACTION

跑步



雖然是單純的動作，但可以回避敵人的攻擊，跑到敵人不能攻擊位置射擊。

攀爬



只要接近可以攀爬的地方，就可以不用操作而發動攀爬動作。

跳躍



當然也可能跳躍。踏在邊緣的位置時，就會向面向的方向跳過去。

道具



想拾取道具、鎖匙和使用電池時，只要按下ACTION掣便可。

攀越



利用天花上的鐵支架攀越到其他地方。

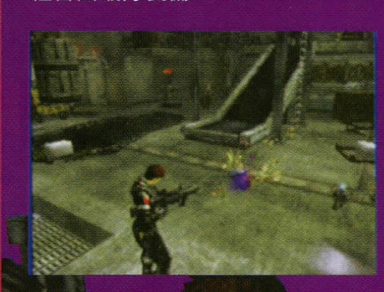
調查



當有懷疑時，同樣按一個掣就可調查、談話和開啟閘門。

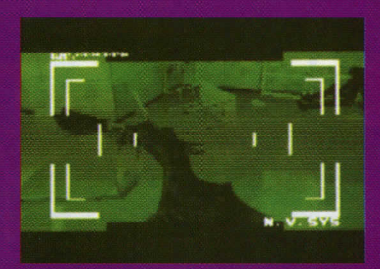
與敵人戰鬥的武器

在《EXTERMINATION》中出現的武器都是以實際的槍械和刀模擬出來，而戰鬥中經常使用的鎗為了可以因應不同的狀況，所以遊戲中可以利用各式各樣的組件組合在唯一的鎗上。這樣玩者就可以自由地組合出最好裝備。



SCOPE 射擊

主角手持的鎗械—SPR4可以安裝組件和利用SCOPE來射擊。當安裝可以代替標準SCOPE的ZOOM SCOPE和夜視SCOPE之後，就可以準確地向遠處目標物射擊，或在黑暗的環境進行射擊。當然，安裝其他SCOPE種類後，其射擊時的視界大小都會不同的。因應狀況而使用SCOPE，便能夠有效地擊破設施內徘徊的怪物。



實際組合例子

在SPR4設定了多個可以替換組件的位置。實際裝嵌時是可以任意將組件替換，而雖然有同一位置有多個組件可以安裝，但不可以同時安裝。即是安裝位置是不可重複，則可將不同組件裝在SPR4的不同位置上。

鎗身改變

這個是介紹令SPR4鎗身改變的例子。將普通的鎗身更換成3點AUTO SIGHT UNIT後，就可以在SCOPE內同時捕捉三個敵人。



SPR4 NORMAL

+

3點AUTO SIGHT UNIT

=

SPR4 3點AUTO SIGHT



侵蝕鎗

MAT

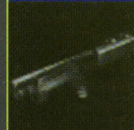
在地上形成的陷阱。雖然是一堆像肉塊的粘液，但它們卻是SPIKE、侵蝕鎗等進化前的途中階段。當踏中MAT之後，其粘性的肉塊會粘在鞋底，令移動力減低。



各種SPR4的安裝組件



TACTICAL GRIP UNIT
安裝在SUB-SHOT，射出一條線狀的燈粒。



SHOT GUN UNIT
需要使用SHOT GUN的專用彈。



GRENADE LAUNCHER UNIT
在SUB-SHOT射出GRENADE。



6連GRENADE LAUNCHER UNIT
可以裝上6枚GRENADE。



火炎噴射UNIT
與專用的BOMBE組合，就可噴出火炎。



DEFAULT RUS COVER
初期裝備。各種組件未裝備時使用。



DOG TAG LASER UNIT
在一定範圍內可探測隊員裝備的DOG TAG。



DAT SIGHT UNIT
在SPR4初期狀態時裝備。



ZOOM SCOPE UNIT
可調教可視距離捕捉遠處的目標。



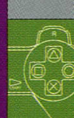
夜視SCOPE UNIT
在黑暗的環境下仍可用眼睛來瞄準。



3點AUTO SIGHT UNIT
鎗擊附助裝置。可同時捕捉三個敵人。



特殊迎擊UNIT
將SIGHT內所捕捉的敵人鎖上。







TEXT BY 藤雞拓海 SAKURA KI

首都高BATTLE ZERO
DC賽車名作PS2登場

GAME PS GAME DATA

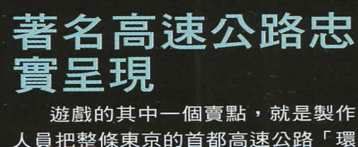
生產商	GENKI
售價	6800 日圓
容量	DVD
記憶	180 KB
發售日	預定3月

PS2/RAC/對應USB專用軟盤

曾經在DC上推出過兩集的著名賽車遊戲《首都高BATTLE》，其獨特的「鬥車」系統，還有以真實的日本著名高速公路收錄到遊戲之內，再加上有很多款式的跑車供玩者選擇，確實是所有賽車迷的必玩之作。現在元氣把《首都高BATTLE 2》移值到PS2之上，並且還加入了一些新的元素，這實在是PS2用戶的一大喜訊。







著名高速公路忠實呈現

遊戲的其中一個賣點，就是製作人員把整條東京的首都高速公路「環狀線」，原原本本地收錄在遊戲之中。當第二集推出之時，廠方更把「灣岸線」和「橫羽線」加入，令到賽道由原本的30km增加至180km，足足有原先的六倍。賽道將會出現的建築物如機場、隧道、大廈和橋等，都會以實際的路面情況表現出來，令到玩者可以感受到非常真實的感覺。由於《首都高BATTLE ZERO》是移植自第二集，因此PS2的用戶亦能在這條超長跑道上一顯身手呢。

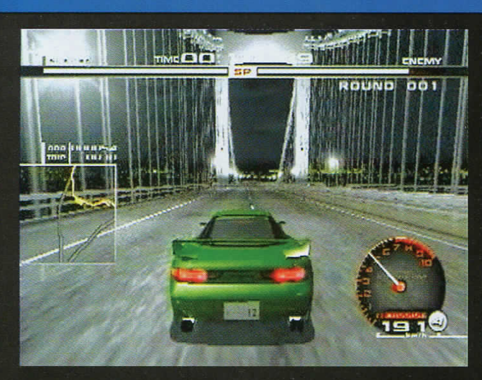




獨特刺激的SP飆車系統

一般的賽車遊戲，都是在一些跑道和街道上，數輛車一起開始鬥快過終點的形成進行。不過GENKI的首都高系列完全不同，除了在實際的公路上比賽外，還會有很多其他行駛中的車輛。系統方面會採用一個很特別的SP飆車系統，讓玩者在高速公路之上進行單對單比賽。雙方車手也會有一條精神力計（SP計），只要被對手超前的話SP便會減少。被對手超前的距離越遠，SP減少的速度便越快。當SP被減到0時便算輸。只要在公路上遇到想挑戰的對手，在他背後閃動車頭燈便可以挑戰。不過當有車想挑戰玩者時，玩者可以因應情況而作出拒絕。另外，如果玩者勝了對手的話，便可以得到對手車隊的貼紙，貼在車上當作戰利品。這一種很有街頭飛車的賽車系統，有著一般賽車遊戲沒有的快感。









PS2 版的新增要素

CHECK 1 —— LOVE POWER SYSTEM

在之前幾集裡，玩者可以利用在比賽中贏回來的獎金，替自己的汽車轉換零件，令到坐駕的性能提升，從而可以挑戰更強更快的車隊。不過如果玩者有玩過DC版的話，相信亦會知道車子改到最大性能後，便不能夠再令坐駕增強。當玩者沒法再取得勝利之時，不管玩者有多喜歡原先的坐駕，都迫不得已地換過更強更快的車款。不過今集增加這個LOVE POWER SYSTEM ，玩者只要取得特別的零件，便可以無止境地提升愛車的性能。

CHECK 2 —— 四種重播視點

從前的DC版本，只有一種重播的視點，那即是並不能改變視點。PS2版本將會導入可以選擇四種視點的重播功能。有以前的那種NORMAL ，還有新增的好像直升機那樣從高空俯瞰的，有從駕駛坐位的，還有好像在車身裝了攝影機般能看到四周環境的視點。這些設定除了有觀賞的角度之外，還可以令玩者檢討失敗的原因，從而改善自己的駕技術，成為首都高上最強的車手。

CHECK 3 —— 再現首都高的名勝風景

遊戲上那條180km的超長跑道，除了會完全移植過來PS2版之外，還會增加很多DC版沒有的景物，由細小的每個收費設施，到龐大的羽田機場等等，遊戲都會忠實地呈現出首都高的特點，細緻得足以增加每位玩者的投入感。

CHECK 4 —— 2P對戰模式復活

在DC版的第一集中已經存在的2P VS MODE ，不知為何DC版的第二集這模式卻被廠商刪除。在一遍的FANS們強力要求之下，GENKI 在這PS2版本中再次令這個模式復活，那些好戰的朋友終於可以四周挑戰呢。

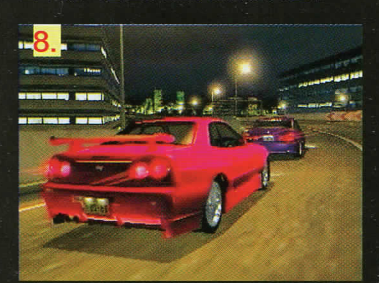
CHECK 5 —— 車款會有更多選擇

到了晚上的首都高，是喜歡飆車人事的天堂，因此晚上在首都高上都會有很多不同的跑車出現。本作亦收錄了60款的汽車，130種以上的組合。PS2版更包括2000年的新款汽車，還有一些過去的名車也會登場。無論玩者喜歡那些車款，這裡亦能為玩者提供選擇。


9.


10.


7.


8.

1. 很有街頭飆車的感覺
2. 倒數後便正式開始比賽
3. 沒有比賽時在公路上自由遊盪
4. 被對手超前後 SP 便會減少
5. 直昇機視點可以鳥瞰整條道路
6. 東京鐵塔也是公路上風景之一
7. 在行駛中的車輛間左穿右插
8. 找到目標後便可以作出挑戰
9. 晚間大橋的夜景十分漂亮
10. 整條賽道都會以實景表現









TEXT：MARKS

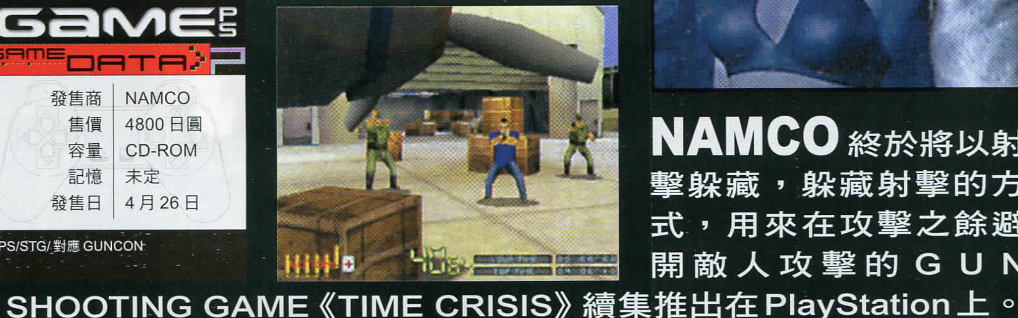


到底真正犯人是誰？

GAME PS GAME DATA

發售商	NAMCO
售價	4800日圓
容量	CD-ROM
記憶	未定
發售日	4月26日

PS/STG/對應 GUNCON



NAMCO終於將以射擊躲藏，躲藏射擊的方式，用來在攻擊之餘避開敵人攻擊的GUN SHOOTING GAME《TIME CRISIS》續集推出在PlayStation上。今次的《PROJECT TITAN》的STORY和STAGE都是完全原創的，而讀者將可以在高級遊艇、機場、研究室等新的舞台內進行激烈的鎗戰。此外，今集增加的新系統，使遊戲加入了戰點要素。

STORY

替國際的諜報機關VSSE工作的主角—Richard Mila。他被認定與暗殺小國卡路巴的大總統ZABIELU SERANO，雖然VSSE決定將交給有關當局，但由於認為這事件有人嫁禍，所以給Richard四十八個小時的時間將真正犯人捕獲。

Multi-HIGHING SYSTEM

在各個STAGE的BOSS戰中都會準備多個用來躲藏的地方，而玩者可以自由地從那些地方中選擇，這就是「MULTI-HIDDING SYSTEM」的特色。雖然在場所中移動可能會被敵人射擊，但可能避過敵人的集中火力，這樣就產生與前作不同的戰略性。

躲藏左面的情況

躲藏在出口左面障礙物的話，跳出向敵人射擊之際，射擊範圍就是正面出口和右面出口的附近。見到敵人的一瞬間，需要掌握敵人躲藏的地方而射擊。

隱藏右面的情況



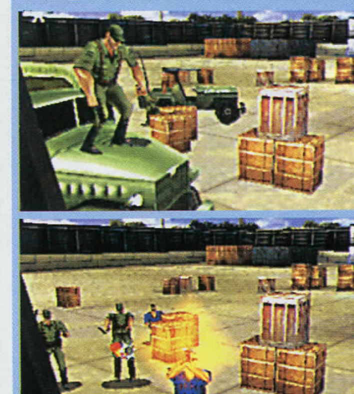
以鎗射擊畫面右側顯示的箭咀時，就會走到右面的障礙物躲藏。這時候就可以射擊正面出口和左面出口附近的敵人。多次在可以躲藏的障礙物之間，就可以避開敵人的集中火力。





機場

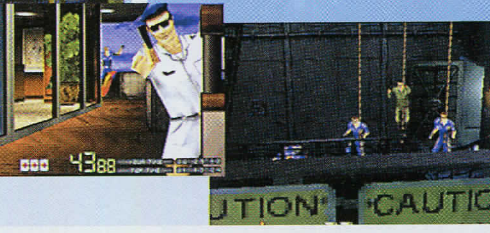
以無數飛機升降的機場來進行鎗戰的STAGE。當中要小心敵人會出現在運載貨物的直昇機和積起的貨





高級遊艇

以擁有酒吧和多間客室的豪華遊艇作舞台。當見到有敵人從垂下的繩子爬下就要速速將他們擊斃。





DISNEY'S DINOSAUR ダイナソー 結伴同行齊冒險



生產商	Ubi Soft
售價	6800 日圓
容量	DVD-ROM
記憶	125 KB
發售日	發售中

PS2／A・AVG／對應 Dual Shock 2

Text：小璘

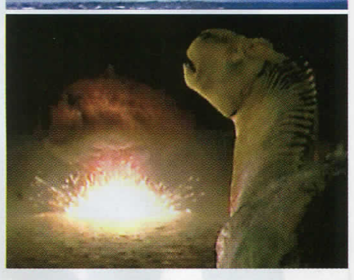
去年暑假，迪士尼推出了一齣名為《恐龍世紀》的電影，不知各位有欣賞過呢？現在，各位可將自己代入這個故事內進行冒險了。雖然本作是以恐龍為主題，但遊戲中出現的角色並非單是恐龍，主角 Aladar（アラダー）的好朋友狐猴 Zini（ジーニー）和 Flia（フリア）將會成為其冒險同伴，一同在充滿危險的白堊紀時代展開旅程。



冒險內容

遊戲將會依照電影故事的內容，講述一隻恐龍 Aladar 自出世就被一群狐猴養大，並與其中一隻小狐猴 Zini 成為好朋友。牠們一直也過著和平的生活，可是在某一天，因為天地產生異變，牠們不能繼續在其居住的地方生活，為了生存，Aladar 唯有找尋一個合適的地方而踏上冒險旅程……





一人分飾三角

本遊戲總共有十四關，它們都會跟隨著電影本身的情節來進行（當然會有些出入啦！），每一關都會有一些困難需要玩者去解決，而玩者將會從每關一同操控三位各有不同能力角色，利用他們特有的能力去完成每一關。

至於玩者所操控的三位角色分別是 Aladar、Zini 和 Flia 三位，他們都各有專長和弱點，而且操控方法亦各有不同。在遊戲的時候，玩者只要按著 R1 鍵便可轉換角色；不過要注意即使是轉換了操控角色，未被操控的角色都仍然「生存著」，若那時有敵人向牠們襲擊的話，他們的能源也會被扣掉，同樣也會因失去所有能源而死亡的！因此玩者在轉換角色時，亦要留意其他同伴的狀況。











Aladar

專長：可用其身體推動大型的物件
弱點：不能攀登較高的地方

動作	指令
移動	方向鍵或 Analog Stick（左方）
跳躍	只要在能夠跳躍的地方，將移動方向向著目的地便會自動跳起；若那地方是不能使用跳躍的話就會跌死
Dash	在前進時按×鍵
攻擊	×鍵或□鍵
特別攻擊	×鍵＋□鍵
破壞岩石、推倒木頭	×鍵

Zini

專長：可利用藤枝或跳上較高的地方
弱點：不能於有水的地方行動

動作	指令
移動	方向鍵或 Analog Stick（左方）
跳躍	只要在能夠跳躍的地方，將移動方向向著目的地便會自動跳起；若那地方是不能使用跳躍的話就會跌死
攀登	只要在石壁上有植物，就可按方向鍵的上方來攀登
碎石攻擊	×鍵
引起注意	□鍵
特別攻擊	×鍵＋□鍵
坐上 Aladar 身上	在 Aladar 附近時按□鍵

Flia

專長：可飛行到各個地方
弱點：不能取得某些道具

動作	指令
移動	方向鍵或 Analog Stick（左方）
加速	在飛行時按×鍵
拿取物件	當物件被黃色圈包圍時，按著□鍵直至取得為止
放置物件	當物件被綠色圈包圍時按著□鍵
攻擊	當敵人被紅色圈包圍時×鍵
特別攻擊	×鍵＋□鍵









聯群結隊同行動

當前路沒有多大危險、只需要前行就可到達目的地時，玩者除了可自由選擇其中一位角色分三次前進到目的地外，亦可同時控制多位角色一起行動的；只要角色走近至同伴附近，然後同時按L1和R1，這樣Zini就會跳上Aladar身上，Flia會跟隨Aladar，而玩省則只需控制Aladar就可，省回不少時間。

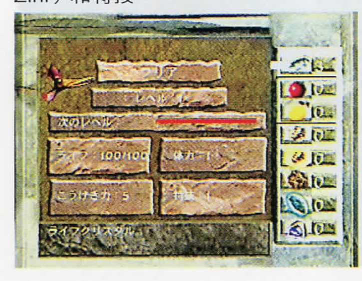
這組合共有「Semi-Group Mode（セミグループモード）」和「Group Mode（グループモード）」兩種，前者為任何兩位角色為一組，後者則為三位角色為一組；它們都是以同時按L1和R1結成，玩者可按照自己的需要而結合。





提昇能力

Aladar、Zini和Flia的能力將會以取得經驗值來進行提昇，從而令他們變得更強。每位角色的經驗值都是獨立的，而經驗值的取得方法，主要是靠完成任務、將敵人打敗與及到達隱藏地方，只要取得一定經驗值，角色就會增加Life（ライフ）、攻擊力（こうげき力）、體力（只限Aladar和Zini）和特技。



隱藏地方

遊戲的每一關基本上都設有隱藏地方，前往那裡的話除了可提高每關的完成度外，還有機會增加角色的經驗值或拿取道具，玩者可以在完成每關的基本任務以外找尋它們。完成度會在完成一關後顯示出來，若發現完成度不夠100%的話，就即是關內還有隱藏地方仍未到達。玩者可選擇重玩這關（選「次のステージへ」）從而找出所以隱藏地方，所以可放心會錯過它們，但要注意每次重新遊玩都要重新完成任務。



輔助玩者的道具

在本作中，回復HP、讓同伴復活、攻擊及防禦等都是需要使用道具，這些道具都要從每關的版圖內取得；不過每關可取得的道具不多，而且亦要三位角色共用，所以一定要小心使用。而在每一關內都會有數個Check Point，它們是以會發光的石頭來顯示，若其中一位角色不幸死亡，牠便會於最後踫過的Check Point中復活。另外，地圖可謂十分重要，玩者除了可以從中得知自己的所在位置外，還可利用它來找出隱藏地方，要完成度達100%將會非常容易。





簡單攻略











由於玩者在此作中要控制著三個操控不同的角色，所以遊戲的第一關主要是練習一下各方面的控制，與及熟習完成任務的方法。至於故事內容方面，第一關將會由Flia將恐龍蛋帶到Zini所住的小島上，而第二關則是Aladar發現天空中有巨石襲擊自己居住的島上，因而與朋友失散……事不宜遲，現在就為各位介紹一下怎樣去完成第一和第二關吧！

Stage 1「Aladar誕生（アラダー誕生）」

1.玩者操控著Flia，利用□鍵捕捉雀巢上的恐龍蛋，然後再用○鍵將蛋放置在置在有藍色圈著的地面上。
2.仍然使用Flia，利用□鍵拿取雀巢附近的兩件水果，並將之交給樹下的動物。
3.按R1鍵嘗試轉換角色，最後再選回控制Flia。
4.集合所有同伴，然後同時按下L1和R1以實行Group Mode。
5.繼續實行Group Mode沿路直行，跟著走過Check Point並到達懸崖邊。
6.分別使用Zini、Aladar和Flia直行從而跳／飛過數個懸崖，但注意Aldar要走至兩個懸崖較近的地方才能跳過對岸。
7.控制Aladar並利用×鍵撞碎和取得石塊。
8.利用Zini爬上高地上，然後用碎石攻擊將大石擊倒從而造成橋。
9.Zini乘上Aladar上並越過河流。
10.Zini沿Check Point旁的小路而上，跟著在小恐龍面前以□鍵示意，並帶領牠到有藍色圈著的地面上。
11.Zini收集地上的生果。
12.Aladar、Zini和Flia分別利用自己的攻擊技戰勝敵人。
13.Aladar、Zini和Flia再次集合在一成實行Group Mode，然後到達前路盡頭的Check Point。

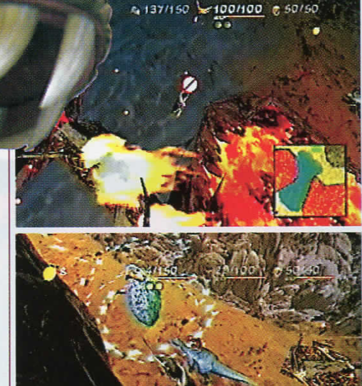
Stage 2「已被破壞的海灘（破壊されたビーチ）」

1.越過有落石的水路向右上方的小路登上山。
2.Aladar沿著小路前行至盡頭，並把那裡的樹木推倒。
3.轉換為Zini後由樹木與Aladar會合。
4.Flia在山上的空地內被大石壓著翅膀，Aladar需要為牠推走石塊。
5.Aladar、Zini和Flia一同由小路而下，然後向小路右手方走。
6.控制Zini跳到一塊小空地上，然後用碎石攻擊將大石推倒。
7.Aladar、Zini和Flia利用被推倒的大石走過對岸，然後沿著水路到達一處有火堆的空地。
8.Flia拾取火堆附近的樹枝，然後將之掉至前方的大木頭上，從而將木頭燒毀。
9.Aladar、Zini和Flia沿路直行，在分叉路上向左下方的水路前進至被水圍住的小空地處。
10.Flia拾取那裡的樹枝，然後將之掉至前方的盡頭、左手邊的樹枝堆處。
11.Aladar、Zini和Flia越過剛才的樹枝堆，便可完成這關。









隱藏地方

1.在起點處越過落石的水路，向左方行至盡頭，然後控制Zini爬上牆邊的藤枝從而取得道具。
2.山上的空地附近之石塊上有五件道具可以取得。
3.在（9）的分叉路處，將右面盡頭的樹枝蹤倒，接著控制Zini越過那裡對岸的樹枝會發現隱藏地方。
4.沿著（9）被水圍住的小空地之水路行，會發現有隱藏地方及道具。



Check Point！

1.版圖中所有地方也有機會墮進溶岩內，從而失去一個生命，所以不要走近懸崖邊。
2.踫到地上燃燒著的樹枝是會扣去HP的。

有關《恐龍世紀》資料

在玩遊戲之餘，遊戲內還有一些有關《恐龍世紀》的劇中角色介紹和電影片段；這電影可是花費了不少時間和金錢，以電腦數碼特技去製作成動畫，現在藉著遊戲利用DVD這高質素來播放，真的認真超值。喜歡此作的Fans或是還未看過的朋友也該觀賞一下。





GAME PS GAME DATA

發售商	SCEJ
售價	6800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	88KB
發售日	發售中

PS2/RPG

TEXT：MARKS

つぐない tsugunai™

神的憤怒，人的贖罪

SCE 繼早前《DARK CLOUD》後，最近亦再在 PlayStation 2 推出另一個 RPG 作品，而當中會以靈魂來進行整個遊戲的故事。遊戲開始會由主角—REISU「試練的開始」回想，而解釋他現在變成靈魂狀況的原因—描繪在聖島上探索「傳說之寶珠」。雖然這個部份的序章只有一個委託進行，但需要確實地與守護寶珠的敵人戰鬥。

STORY

主角身為專門幫助別人解決問題而收取報酬過活的LAYVAN因為得到維朗迪亞城主的委託，而展開了尋找由神所創造的傳說寶珠之旅。他與其他的士兵一起前往收藏著寶珠的島嶼。經過多個的難關後，終於在位於島深處的塔城裡取得這顆寶珠。神因此事而感到憤怒，不但將整個塔城摧毀，而且把他的靈魂和肉體分開。至於是他為了取回肉體，而需要不斷將其他的心痊癒。最後他能否取回自己的肉體呢？

主角 REISU

鬼上身？

為了可以使所有人的心痊癒，所以處於靈魂狀態的主角需要佔用別人的身體，不過可以佔用的肉體是有條件的，需要擁有者的心感到悲哀才可以佔用。主角的目的是令擁有者的心痊癒。由訴每個擁有者悲哀的情況不同，所以痊癒的方法並不是只有一個。當心痊癒，主角的靈魂就會由該肉體解放出來，從而抵償一點的罪孽。





防禦的準備

在傳統的RPG裡，自己攻擊完畢之後，便會輪到敵人攻擊，而除了本身選擇防禦之外，角色是不會擋下敵人的攻擊。不過《償》的戰鬥卻可以在敵人的攻擊時擋下、回避、甚至反擊。只要玩者在敵人即將攻擊自己時，按下 X 、○、△、□就可以進行以下的動作，來減少敵人攻擊的攻擊力，相反太快或太遲的話便受到全數的傷害。



NORMAL GUARD ○

四種動作之中最基本的檔格。如果掌握了按掣的時間，就可以令敵人的攻擊變得最少傷害。

STORAGE GUARD □

雖然會比NORMAL GUARD所得的STORAGE POINT為多，相反可減的傷害比較少。

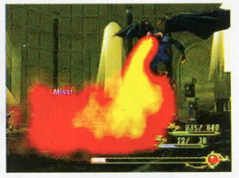
COUNTER GUARD △

將敵人攻擊檔下，再加反擊的檔格。不過檔格的時間較短，而且可減的傷害與STORAGE GUARD相同。

BACK STEP X

後退回避攻擊。雖然完全將攻擊避過，但需要消耗一定的POINT數。當STORAGE棒顯示紅色時，則不能使用。





靈魂的狀態

雖然REISU在靈魂時會有於其他人不察覺的情況下行動，和通過物件移動等等方便的能力。不過實際上，靈魂的規則亦都有各式各樣的限制，因此並不是真的那麼方便。

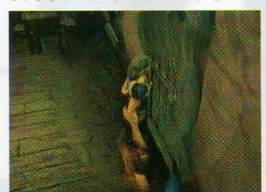
一.不可拿起

雖然可以穿過，但REISU卻不可接觸物件，令能力有利弊出現。



二.門的材料

當門含有鐵的材料時，就會成為障礙物而不能通過。相反木製，如木屋的牆身等。



三.與肉體的距離

因為不可以距離自己的肉體太遠，所以距離只能在城鎮的附近。



四.不能對話

不能與不見到自己的人們對話，除了遇上一些靈感強的人就會例外。



必殺技

REISU在戰鬥中進行檔格或攻擊都會獲得一定的STORAGE POINT，而當STORAGE棒爆滿時，攻擊指令旁就會出現多一個「ストレージ」的指令。按下這個必殺技的指令後，畫面下方會同時出現一條不斷跳動的力量棒，越接近右面，攻擊力就越大，而按在紅危區域更會使出強勁的必殺技，這是每個角色都不同的。



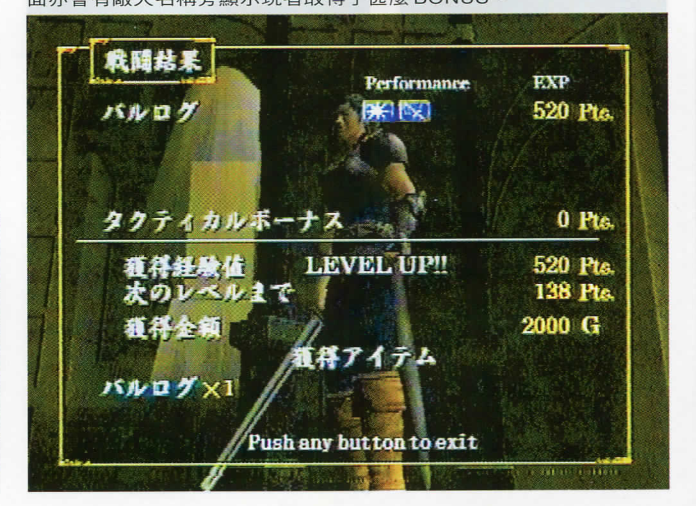
魔法

戰鬥除了普通攻擊和必殺技之外，其實還可以使用魔法。只要主角裝備了護身符便可使用魔法，而裝備多個護身符時需要按L2/R2選擇。不過如果護身符上沒有擺放ルゥン，或是MP不足都會不能使用。



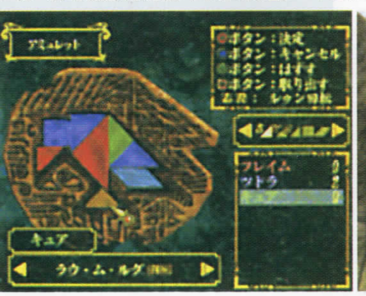
戰鬥結果

在每次戰鬥完結時，電腦除了顯示獲得金錢和道具之外，就是擊斃敵人後所取得的經驗值。當中不但有基本的經驗值，而且更有一個獎賞的經驗值。這種BONUS會因應玩者在戰鬥中的表現而定，而結束的畫面亦會有敵人名稱旁顯示玩者取得了甚麼BONUS。



召喚獸

在遊戲途中，主角會不時取得一些非常珍貴的「アミュレット」（護身符）和魔石「ルゥン」，而它們都是召喚戰鬥夥伴—召喚獸—起戰鬥的材料。只要「ルゥン」像PUZZLE裝在「護身符」的適合位置，而能夠完成整塊アミュレット便可召喚隱藏在當中的召喚獸，不過同時最多召喚兩隻召喚獸。





TEXT：咸旦仔



為正義而戰的雇傭兵團

NAMCO繼《TALE OF ETERNIA》後，再於本月22日推出一隻由著名造型界大師田田靖擔任人物和世界觀設計的《VOLFOSS》。對於許多朋友來說相信對田田靖這個名字都不會陌生，今次田田靖為本作設計出百多個擁有獨特個性的人物，再加上充滿魅力的世界觀，相信必定能為大家帶來一個耳目一新的S・RPG遊戲。





GAME PS GAME DATA

生產商	NAMCO
售價	OPEN價格
容量	CD-ROM X 1
記憶	3 BLOCK
發售日	發售中

PS／SRPG／對應DUAL SHOCK

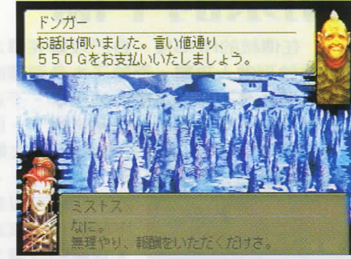


MISSION

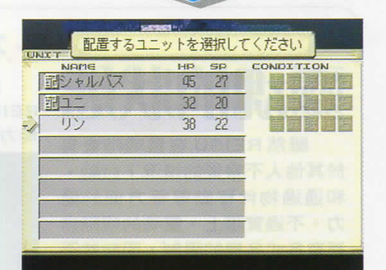
遊戲基本是由200個不同種類的任務組成，玩者須不斷完成各種任務來提升組織的評價，當然評價越高委託的任務便越難。除此之外，亦由於本作擁有RPG的元素，因此在每個MISSION中都有機會出現一些特殊場面為人物出現，令遊戲故事發展得更加流暢。



每個MISSION的基本流程：



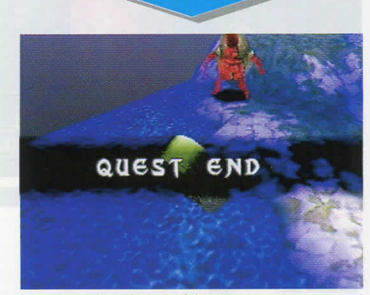
1 接獲委託



2 編制出擊部隊



3 執行委託



4 完成勝利條件



5 戰果報告

OPERATION

CHAMBER 兵舍

這裡是一個雇用或解雇士兵的地方，玩者可在這裡雇用一些較為強力的士兵，以便在進行任務時事半功倍。而在雇用士兵時雖然能看到他的基本能力，但有些士兵只是空有體力，對進行任務時實際用途不大，這時大家最好立即將他解雇另找一人了。另外，大家要注意在雇用士兵時，要留意他有否強力的特殊技，因為當大家遇上艱辛任務時，這些擁有特殊技的士兵便大派用場了。



JAIL 牢獄

在戰鬥中除了一般的攻擊指令之外，還有一個叫「捕獲」的指令，顧名思義是用作捕捉對手的指令。除了一些重要角色之外，基本上每一個敵人都能夠捕捉，不過並不是一開戰便能捕捉對手，是必須等到敵人的體力降至一定數值方能捕捉的。在完成任務後，捕捉回來的敵人便會被送往「JAIL」，這時玩者便可到「JAIL」與俘虜會面，並決定是否釋放他，而「JAIL」最多可監禁8名俘虜。



MORGUE 墓場

死亡在戰鬥中是一件常見的事，當任何人戰死後他死亡的位置便會出現一個墓碑，如果是我方成員的話，在基地的「MORGUE」上便會出現他的墳墓，當完成任務返回基地後，大家便可到「MORGUE」中令死去的成員復活過來，當然如非主力成員的話大可以不理會。而在每次返回基地後，都只能令一名成員復活，如在一場戰鬥中死去多位成員的話，大家最好到「CHAMBER」雇用數名士兵補充戰鬥力了。



MEDIC 病院

每一次戰鬥後，士兵們都會受到一定的傷害，雖然完成任務後會回復一定的體力，但未必能完全回復所有體力，如果不理會而直接到下一個MISSION的話，很可能會因體力不足而戰敗，因此大家在完成一個任務後最好先到MEDIC看看各人的體力是否須要回復。另外，在戰鬥時受到石化或中毒等異常狀態的話，亦可在這裡進行回復。



MATRIX 工房

在戰鬥中有些時候能拾得一些寶石，只要將寶石裝備在主角身上時，便能擁有不同的屬性效果。這些寶石主要分成六種，每一種都代表了不同屬性，而除了基本屬性之外，如果將兩顆寶石溶合起來便有機得到一顆擁有追加能力的寶石。這些追加能力包括有中毒、麻痺、石化等效果，而工場就是給大家進行改良寶石的地方了。



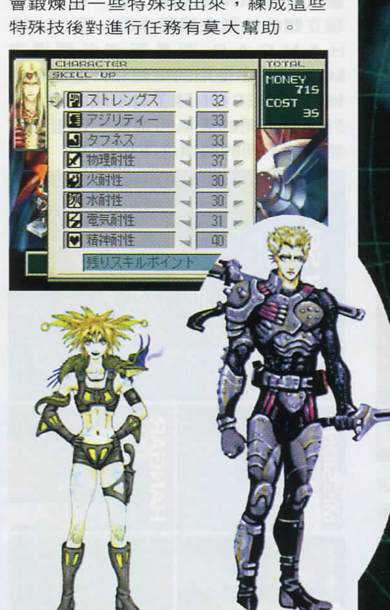
BUYER 市場

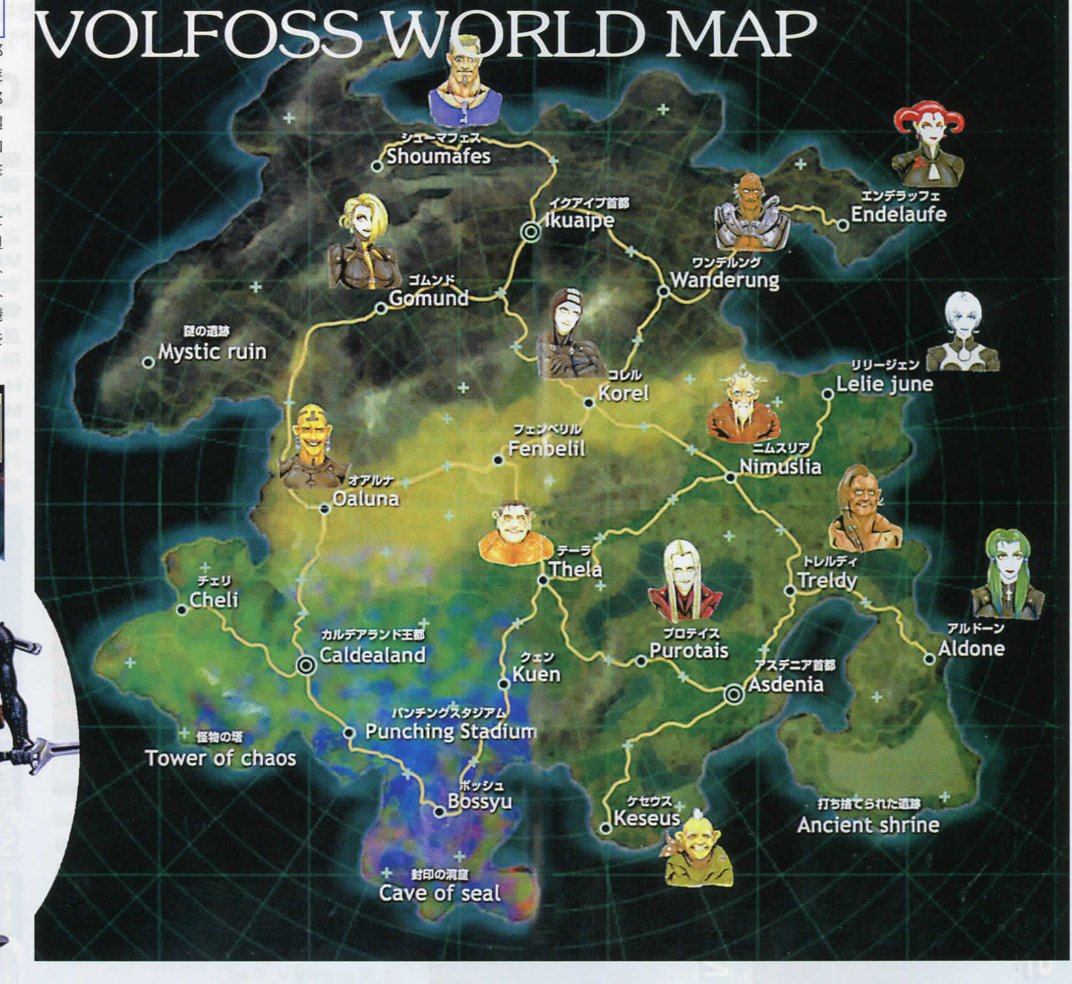
顧名思義是給大家購買道具的地方，本作的道具價格十分低，因此大家身上金錢較多是最好盡量購買多一點回復道具，因為在戰鬥中雖然可以休息來回復體，但回復的速度較慢，所以大家在戰鬥前最好準備一點回復道具。而在遊戲初期可購得的道具種類並不多，主要是



S・STUDIO 道場

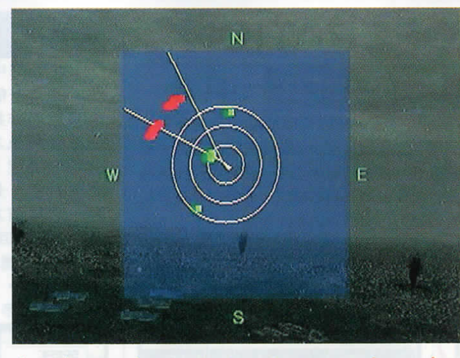
看見「道場」這個名字相信大家都估到這裡是一個用來修行的地方。遊戲初期無論主角以及士兵們的能力都相當弱，每次任務往往都用上很多體力以及時間方能完成，為了令主角和士兵更強力，因此必須經常到此修行。主角修行的種類比一般士兵多，可修行的項目共有八種之多，當然全部都修行的話能力自然會較平均，但能力提升的速度亦相對地減慢，所以在遊戲初期時最好集中修行攻擊力以及防禦力。另外，在修行期間亦有機會鍛煉出一些特殊技出來，練成這些特殊技後對進行任務有莫大幫助。





TEXT：小悠





天空鐵鳥的戰鬥歷史書

Combat Flight Simulation

GAME DATA	
生產商	角川書店
售價	6800日圓
容量	DVD-ROM×1
記憶	3000KB以上
發售日	發售中

PS2/SLG/對應ANALOG

在近期的PS2遊戲之中模擬飛行遊戲似乎有復甦的跡象，在2月以來已經推出了兩隻飛行遊戲了。不過今次筆者為大家介紹的這個模擬飛行遊戲是與眾不同的，這不單止是近來推出的飛行遊戲之一，而且生產商卻是非遊戲界的廠商出品，可是來頭又絕對不少。角川書店這個名字相信大家是不會陌生，它不單止在文章書刊和動漫畫方面是有名的出版商，今次還在PS2上推出這隻模擬飛行遊戲《空戰》呢！這個和其他飛行遊戲最為不同的地方是它著重玩者享受在空中駕駛歷史戰機在空中飛行，多於在空中戰鬥的射擊感覺。而且這遊戲擁有各式各樣在不同名戰役時登場的機種資料，更有每一個飛行時代轉變的介紹，說這個遊戲是空中戰鬥機的活動歷史圖書也十分合切。

基本操作

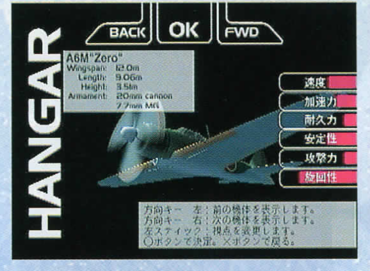
在進行遊戲之前當然要為大家講解一下，如何在遊戲中操作飛機。由於這個遊戲是對應ANALOG的，所以玩者是可以利用左STICK去代替方向掣使用的。SELECT掣是可以在飛行中轉移視點，若玩者是喜歡看到自己操縱的戰機是如何的話便有用了。□掣是加速用的，玩者可以在按後調整速度，即使在途中沒有按緊也不會減速的。×掣是減速用的，玩者只能夠在一定的速度內加速或減速，主要這個減速掣是幫助玩者控制飛機在特定的速度中行駛之用。○掣是發射機鎗，空中戰的主要武器便是這個了。△掣是特殊武器攻擊掣，例如在戰機中是有兩枝機鎗的話便會是另一枝機鎗的操作掣，如戰機是有導彈的話便會是發射導彈的掣。L1是風口的開關，玩者打開風口的話戰機便會減少與空氣的承托力而大大減速。R1是目標選擇，在出現多個目標時便可以使用了。L2和R2是控制戰機的尾翼，令飛行的方向可以較為以水平偏左或偏右。玩者掌握得好的話，很容易便可以來去自如。

遊戲開始

在玩者開始這個遊戲的時候是有兩個模式給大家選擇的，一個是「GAME START」和另一個的「FREE BATTLE」。FREE BATTLE是一個自己對戰模式，玩者是可以選擇使用過的戰機和對戰的戰機，而且是可以調整難度的，對提升技術方面是十分有用的。而另一個的GAME START是CAMPAIGN MODE來，是玩者籍著一個一個MISSION去駕駛由螺旋機時代至到現代的戰機。也是這個遊戲的主要遊戲模式來呢。



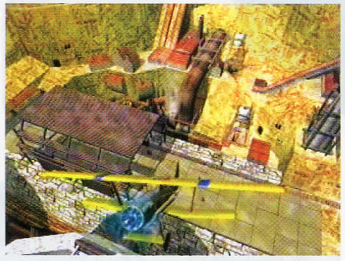




CAMPAIGN MODE

在玩者開始之前是會有關於每一個飛行機時代的簡介，而且是會有三個不同的難度選擇的，包括EASY、NORMAL和HARD三種。在設定好了之後便是MISSION的解說，和有關MISSION的空戰歷史背景。接著是來到FUNCTION SELECT的畫面，有四個項目可以給玩者選擇。BRIEFING是次MISSION的簡單介紹，畫面會出現立體的地圖來解釋作戰。而GO TO HANGAR則是玩者參觀這次MISSION中使用的機體和升空出擊的地方，MISSION除了有不同的敵人之外也有不同的天氣和環境，玩者可以感受到不同的環境之下飛行了。








TEXT：MARKS

GAME PS GAME DATA

發售商	SCE
售價	6800 日圓
容量	DVD-ROM
記憶	246KB
發售日	發售中

PS2/SLG

The Sky Odyssey

翱翔萬里、險象環生

相信各位已經玩過不少以飛機為主題的遊戲，不過大多數都是以射擊為主，而今次所介紹的《The Sky Odyssey》是以飛行任務為主，敵人並不再是人工產品，而是變化萬千的天氣，通過嚴峻、狹窄的路線，讓玩者享受駕駛飛機的樂趣。

五大模式

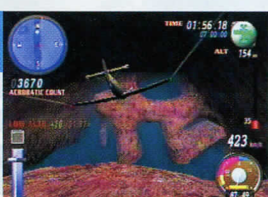
《The Sky Odyssey》是由五大模式所組成，除了主要進行的ADVENTURE MODE之外，亦會有通過數字環的POINT CHECK、利用噴出色煙來畫出圖案的SKY CANVAS、訓練玩者飛行技術的TRAINING，以及可以在STAGE自由地飛行的CRUISING。





捷徑

每一個MISSION內是可以在AREA自由地飛行，而島嶼上會出現很多不同的路線，因此除了遊戲基本路線之外，亦有不少同樣可以到達目的地的捷徑出現。由於每個MISSION進行的地方都不同，所以捷徑會出現的位置都會不同。不過可以在地圖上尋找他們的分支位置。

高分飛行

在飛行時，除了以最快的時間抵達目的地之外，其實遊戲中還有一個飛行評價，這是需要以高難度飛行才可以取得。當玩者以低飛超過30米和自轉飛行時，畫面右面的ACROBATIC COUNT就會不斷增加，而在完成時會依據分數評定為S~D五個等級，獲得高評價便可取得SPECIAL ITEM。此外，自轉時轉得越多，每下BONUS亦會越多。



天氣報告

由於各個STAGE是由天氣惡劣的四個大島組合而成，所以在POINT CHECK中出現一個說明天氣的WEATHER MODE。資料內容會講解有風向、氣溫、雲、氣壓等各種情況，而這些都是飛行員都需要知道的基本知識，讓玩者可以在飛行時更加安全地完成不同的MISSION。



REPLAY

當玩者完成每一個艱辛的MISSION，就會出現REPLAY。如果玩者想看看剛才飛行時的表現，便可以繼續觀看。雖然當中會以不同的角度來顯示整個飛行REPLAY，但其實是可以利用X、○、△、□和方向掣改變顯示的視點，就好像導演一樣控制這段片段的編排。





GGG成員：小璘

生產商：Koei
售價　：7800日圓
容量　：CDROM
記憶　：2 Blocks
發售日：發售中
PS／SLG

★Girl

各位大家好，《Girl Game Guide》（簡稱《GGG》）首次與各位見面！顧名思義，這裡是為女孩子而設專欄，我們將會介紹一些角色可愛、美麗、玩法簡單有趣……總之是女孩子見到就一定會被吸引下去的遊戲吧！今期，我們即將為各位介紹迷倒不少少女的戀愛育成遊戲《Angelique Duet》，不知未接過這遊戲的女孩子們，會不會就此墮入《Angelique》陷阱呢？（^-^;;）



人設由羅カイリ老師選出《Angelique》插畫的畫集《星之王冠》

Angelique Duet



本作《Angelique Duet》其實是最初代《Angelique》經過兩次改版後的作品，第一次改版是加入了配音，而第二次改版，亦即是今次則是玩者可以使用主角Angelique的敵人Rosalia，所以本作是《Angelique》第一代最完美的版本。

本作的遊戲內容，是玩者將會成為Angelique或Rosalia其中一人，肩負著女王候補這種要責任，與守護聖互相合作，並將由女王所管理的惑星育成得安定繁榮起來。遊戲的最終目的就是育成好惑星成為新一任女王，或是與心儀的守護聖過著幸福的生活，當然要兩全其美也是可以的啦！



將心愛的守護聖放在銀包內旁身吧！



《Angelique》也曾推出過動畫的，新一輯也即將推出了！









有限的行動

上文雖然提到候補女王可以做的事有很多，可是她並不能可以於一天之內完成的，因為她受到了行動量的限制。在遊戲初時，玩者與敵人都會以四顆心作為每一天的總行動量，不同的行動將會減少不同數量的心，例如探訪守護聖會減少兩顆心、觀察惑星則會減少四顆心等。只要四顆心用完的話，這一天的行動也會完結，玩者要進行休息至明天作回復，才能繼續行動。而增加心的方法主要是根據玩者育成惑星的程度。

候補女王每天

遊戲玩法是跟著一個循環的流程進行，以一星期為循環期。玩者在逢月至金曜日育成或觀察惑星、與守護聖或敵人打好關係等；土曜日會為育成中的惑星作個小決算，看看一星期以來所作的成果；日曜日則是休息日，當天可在家中休息或相約守護聖出外。

約會及育成

與守護星約會可是本作其中一個重要的環節之一，因此約會的地點也不少，其中有玩者的房間、森之湖和公園三處地方。其中最特別的是在公園中進行，因為守護聖會隨著到達不同境點而詢問玩者一些問題，答案符合守護聖性格的話可繼續約會，否則他便會送玩者回家終止約會了！

至於育成惑星方面，玩者可在月至金曜日時前往聖殿找守護聖協助，而協助的種類有育成和妨害，而程度亦分小（少し）和大（たくさん）。育成即是守護聖施予力量於玩者的管轄地興建建築物，而妨害就是破壞對手的建築物。至於程度的多少則是想守護聖所施予力量大小，不過在興建建築物時即使是用了大程度的育成，它也不能一次過就可建成的。

與《Angelique》一起

玩過《Angelique》後，是否除了想在遊戲中與守護聖一起外，也想在生活上也與他們一起呢？《Angelique》曾推出過不少精品畫冊，而且更多不勝數，各位《Angelique》Fans可謂有福了！現在就介紹一部份產品，希望各位喜歡吧！而若想找得更多此作的資料，可往Koei的網頁（http://www.koei.co.jp）內看看。

GGG間諜情報局

各位看完今期的內容後，不知有什麼感想呢？又有沒有想我們介紹的遊戲作品呢？期待各位將感想或意見告訴我們啊！要求我們介紹的遊戲作品不限，只要是PS、N64和各類手提遊戲，無論是何時推出也可以，只要是發售中便行了！但遊戲性質當然要依照本欄的宗旨——給女孩子玩的遊戲啦！來信請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌GPPS《GGG間諜情報局》」，亦可E-mail至本誌的三位女編輯MS、小璘和隨風（E-mail地址請見目錄）。









Angelique的Trading Card，集齊了沒有？



Fans必備的《Angelique Love Love通訊》

Charter人物介紹



光之守護聖 朱烈斯
（ジュリアス／Julious）

CV：速水獎

推定年齡	25歲
身高	188 cm
體重	70 kg
出生日期	8月16日
星座	獅子座
血型	O型
喜歡的飲品	エスプレッ



闇之守護聖 克萊維斯
（クラヴィス／Clavis）

CV：鹽澤兼人

推定年齡	25歲
身高	190 cm
體重	73 kg
出生日期	11月11日
星座	天蠍座
血型	A型
喜歡的飲品	アイル風コーヒー



風之守護聖 藍迪
（ランディ／Randy）

CV：神奈延年

推定年齡	18歲
身高	177 cm
體重	64 kg
出生日期	3月28日
星座	山羊座
血型	O型
喜歡的飲品	コーラー



安琪莉可・立摩朱
（アンジェリーク・リモージュ／Angelique Limoges）

CV：白鳥由里

年齡	17歲
身高	160 cm
體重	43 kg
喜歡的東西	いちごのクッション
討厭的東西	ジグソーパズル

水之守護聖 盧米埃
（リュミエール／Lumiale）

CV：飛田展男

推定年齡	21歲
身高	183 cm
體重	67 kg
出生日期	5月3日
星座	金牛座
血型	A型
喜歡的飲品	ハーブティ



炎之守護聖 奧斯卡
（オスカー／Oscar）

CV：堀內賢雄

推定年齡	22歲
身高	189 cm
體重	79 kg
出生日期	12月21日
星座	人馬座
血型	AB型
喜歡的飲品	カプチーノ



綠之守護聖 馬歇爾
（マルセル／Marcel）

CV：結城比呂

推定年齡	14歲
身高	170 cm
體重	52 kg
出生日期	2月27日
星座	雙魚座
血型	B型
喜歡的飲品	ココア



鋼之守護聖 傑菲爾
（ゼフェル／Zephel）

CV：岩田光央

推定年齡	17歲
身高	171 cm
體重	53 kg
出生日期	6月4日
星座	雙子座
血型	B型
喜歡的飲品	おいしい水



夢之守護聖 奧立威
（オリヴィエ／Olivie）

CV：子安武人

推定年齡	22歲
身高	180 cm
體重	63 kg
出生日期	10月20日
星座	天秤座
血型	O型
喜歡的飲品	紅茶



地之守護聖 盧瓦
（ルヴァ／Luva）

CV：關俊彥

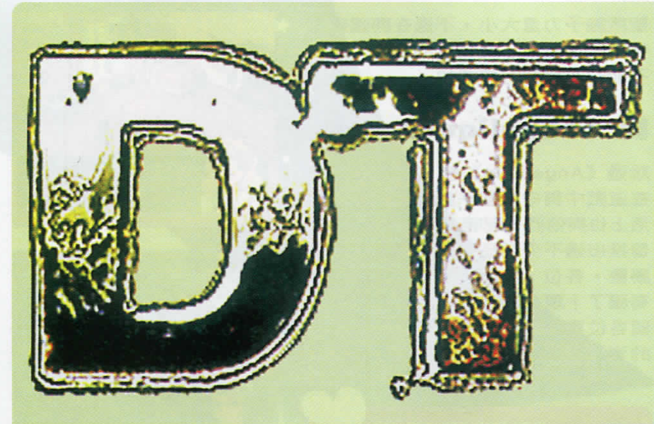
推定年齡	26歲
身高	177 cm
體重	65 kg
出生日期	7月12日
星座	巨蟹座
血型	AB型
喜歡的飲品	綠茶




羅莎莉雅・德・卡塔爾娜
（ロザリア・デ・カタルヘナ／Rosalia De Catariena）

CV：三石琴乃

年齡	17歲
身高	165 cm
體重	45 kg
喜歡的東西	神鳥のプ
討厭的東西	いちごの



D・T・MASTER

GBC/TAB
發售商：MARIRUL
發售日：預定4月
售價：未定
期待度：☆☆☆ 1/2

by 隨風

最近GBC沒什麼好遊戲推出呢，各位是不是有點悶呢？不過現在又有GAME可讓各位期待一下了，尤其是喜歡咭牌遊戲、或美形人設的玩者，這隻遊戲應該挺吸引的，因為此作的男女主角都是帥哥美女，而戰鬥則是咭牌遊戲，這不是很適合上述所提及的兩種玩者嗎？

未來戰鬥

此作的舞台比較接近未來，亦可以說是科技感比較重喇。當中有一種名為DT的超小型機械人，而負責駕駛它們的正是DT MASTER，而這些DT MASTER嘛，當然就是玩者啦，不然遊戲該怎麼進行下去呢？不過比較有趣的一點，就是當中的DT是以咭牌形式來出現，這亦是為什麼此作是一隻「TAB」遊戲的原因了。

開發DT！

之前不是提及過DT MASTER嗎？這可不是人人都可以做的工作喲！因為在這個世界中，各國的政府、財團都在開發DT，可是正因為所有人也開發，因此才需要一些擁有優秀能力的DT MASTER。但是，世界總有一些存有不軌心的人，現在就出現了一個想統治全世界的統治者，他為了達成其野心，於是便四出找尋最強的DT MASTER，最後他發現原來他要找的人正是拓馬、並想改造他，可是拓馬卻不願意成為他的部下，決定跟他周旋到底。到底最後勝利之神會眷顧誰呢？



戰鬥基本法

每次戰鬥時玩者會有40張咭牌，每輪戰鬥玩者手上會有7張咭牌，若然不夠7張則需要補充。而玩者亦不會親自下場戰鬥，只會以分身CP來戰鬥，CP擁有生命值，玩者要攻擊敵人的CP直至其生命力降至零。相同地，敵人也會攻擊玩者的CP，因此各位在攻擊之餘亦應該小心自己CP的生命力。






咭牌多種

遊戲共有200多種不同的咭牌，大致上分為五種類型，其中只有「DT CELL CARD（DTセルカード）」可以釋放出部隊的技能，而DT咭的五種顏色則對應不同的「DT CELL CARD」。另外，還有召喚生物及武器的「UNIT CARD（ユニットカード）」，它可謂必要的咭牌。最後就是強化武器及防具的「EFFECT CARD（エフェクトカード）」。





戰鬥開始！GO！GO！

戰鬥開始後首先要做的當然就是召喚部隊，不過召喚前要留意敵人的部隊是那類班的，不同顏色的作用也不同，要是召喚了不能克制敵人的顏色也是沒有用。其次就是要考慮部隊的能力值、生命值及屬性了，這些都是戰鬥能否獲勝的重要因素呢！最後當然就是戰鬥的運用啦，不過正所謂熟能生巧，多玩幾次就可以了。





＊畫面為開發中畫面

KURUKURU KURURIN

GBA/ACT/對應通訊
發售商：任天堂
發售日：3月21日
售價：4800日圓
期待度：☆☆☆ 1/2



弟弟妹妹快快出來

還有不夠1個月，便到GBA推出的大日子－3月21日了，各位有沒有一點緊張的感覺呢？正因為它快將推出，因此筆者更加要在它推出前為大家介紹多點GBA的遊戲，以免各位買了寶貝機，卻只能看著但不能玩啦！

十個弟妹快找齊

主角的十位弟妹都不知所縱呢！於是主角的母親便拜託主角出外冒險，希望把各位弟妹找回來。主角名叫KURURIN（クルリン），正是玩者使用的角色，各位要控制他乘坐KURIRIN(くりりん)把弟妹找出來，並把他們毫髮未傷地帶回家去，以完成母親的委託。



轉呀轉呀轉轉轉

KURIRIN 的形狀十分有趣，活像一條長條似的，因此玩者要用十字掣來控制KURURIN的前進，以避過遊戲中出現的障礙物及轉彎，一不小心就會出現碰撞了呢！而遊戲共有三十個關卡，弟妹們將會在其中某些關卡中出現，要打醒十二分精神呢！另外，各位除了可以獨力挑戰之外，還可以跟朋友一起遊玩，最多可供四人同時對戰，快開戰吧！





惡魔城DRACULA CIRCLE OF THE MOON

惡魔城重出江湖

KONAMI的名作殺入GBA！從前已十分支持手提機市場的KONAMI當然不會放過GBA這顆搖錢樹啦，因此GBA一推出，便一口氣推出多隻跟主機同日發售、兼且是FANS必買的作品。繼之前介紹過加入了各名作人物的《KONAMI WAI WAI RACING ADVANCE》，現在連名作《惡魔城》也加入時間表中，GBA的陣容如此強大，試問各位又怎能不成為它的俘虜呢？

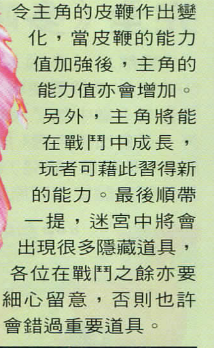
封印、復活

1830年，在一座古城之中，住著魔王Dracula(ドラキュラ)及其忠實的僕人Kamila(カーミラ)。Dracula原本被封印在這座城之中，但現在他的封印終於成功被Kamila解開，而且更把Neosan(ネオサン)的師匠捉走了。為了救回師匠，Neosan只好連同師匠兒子一起「拜訪」Dracula，以求把Dracula打敗並救出師匠。



追加新原素

今集最特別之處，相信一定是現在介紹的這個新系統－在遊戲中找出動作咭及屬性咭，把兩者結合從而令主角的皮鞭作出變化，當皮鞭的能力值加強後，主角的能力值亦會增加。另外，主角將能在戰鬥中成長，玩者可藉此習得新的能力。最後順帶一提，迷宮中將會出現很多隱藏道具，各位在戰鬥之餘亦要細心留意，否則也許會錯過重要道具。





GBA/ARPG
發售商：KONAMI
發售日：3月21日
售價：5800日圓
期待度：☆☆☆☆





CHU CHU ROCKET！

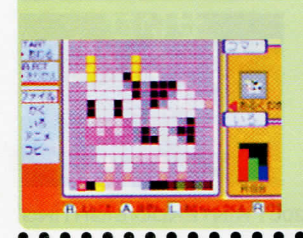
SEGA－手提機上重振雄風

前陣子SEGA公佈了一個令FANS失望的消息－DC停產，不過停止製造DC並不代表SEGA玩完，而且普遍來說大家都認為SEGA除去DC後，將有更充裕的資金用以開發遊戲，因此大家都熱切期待SEGA往後的遊戲發展，到底以一間遊戲生產商來說，SEGA可以發展到什麼地步？現在就為大家介紹SEGA於GBA上推出的第一隻遊戲《CHU CHU ROCKET！》，且看看她到底有多少實力吧！

GBA/PUZ/通訊對應、1~4P
發售商：SEGA
發售日：預定3月21日
售價：4800日圓
期待度：☆☆☆☆

DC名作重現GBA

相信DC及SEGA的愛好者一定不會對這隻遊戲感到陌生，因為《CHU CHU ROCKET！》推出時，因為玩法新鮮有趣而異常哄動，成為SEGA名作之一。《CHU CHU ROCKET！》的玩法雖然簡單，可是卻是非常用腦之作，玩者身為一隻「小老鼠」，最害怕的當然就是大野貓啦，而玩者要做的就是以有限的腳印來為小老鼠鋪出一條生路，這些腳印分別代表了上下左右，當小老鼠走到腳印圖示時就會按照按圖示來前進。各位編排時除了要考慮是否能夠到底目的地之外，還要小心別在中途遇上貓咪，否則小老鼠就會一命嗚呼囉！







四人對戰樂悠悠

益智的小遊戲當然不能一個人玩這麼無聊，要多找幾位朋友一起玩，順道陷阱一下別人才是遊戲的精要之處嘛！而GBA版當然有這個功能，除了可供最多四位玩者同時對戰之外，還可以讓玩者分為兩組進行比賽，看看哪一隊比較合拍吧！各位還可以自製版圖，再以通訊傳送給朋友們試試，到底誰人能夠設計出無敵版圖呢？





多啦A夢 綠之惑星 心跳大救出

「你睇，多啦A夢黎喇！」

「人人期望可達到，我的快樂比天高」相信大部份較年長的讀者，都不會對這句歌詞感到陌生吧，因為這是當年《叮噹》(《多啦A夢》的前身)的主題曲呀，《叮噹》可說是陪著我們長大的作品。除著遊戲界的發展，不少廠商都借《叮噹》當中的角色來推出遊戲，現在介紹的遊戲正是一個好例子。

GBA/ACT/通訊對應、對應無線電話接駁器、1~4P
發售商：EPOCH社
發售日：預定春季
售價：4800日圓
期待度：☆☆☆

完全《多啦A夢》

既然以《多啦A夢》的名義出GAME，當然要使用《多啦A夢》的角色啦！當中除了大雄及多啦A夢之外，還會出現胖虎(技安)、小夫(牙刷仔)及靜香(靜兒)等角色出現，而且他們的設定都跟原著一樣，例如大雄最擅長射擊攻擊，玩的時候一定更有親切感吧！而遊戲目的則是在綠之惑星中四處移動，解決當中的困難，以達至拯救綠之惑星這個目的。

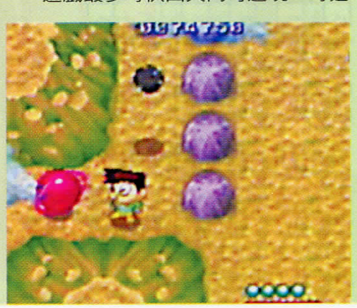
兩種對戰方式

遊戲最多可供四人同時遊玩，可是卻有兩種不同的對戰方法。假若如果玩的是「心跳(ドキドキ)模式」的話，則會是每個參加者各自有一個遊戲畫面讓各位進行遊戲，而若是「小遊戲(ミニゲーム)模式」的話，則會是各參加者合力完成遊戲。要成為朋友或是敵人呢，這就是各位玩者自己選擇囉！















往外星玩反重力賽車



如果問各位現在最期待的賽車作品是哪一集，相信大家一定會回答說是《GT3》吧？但除了真實度高的賽車遊戲外，大家會否對可愛的Q版賽車有興趣呢，而且跟GBA同日發售、又是由任天堂出品，能不能給予各位一個信心保證呢？

反重力賽車！

遊戲中大家將會駕駛F-ZERO來參加比賽，但其實F-ZERO並不是普通的賽車，而是擁有反重力裝備的賽車呢！這種賽車將不用接觸到地方，亦即是凌空在天空中飛翔！大家一定很奇怪，為什麼非得用這種奇怪的車子不可，其實是為了方便在各個惑星中移動，才決定使用這種車子的，亦代表了遊戲的背景是宇宙囉。

我，我要，我要大獎！

參加比賽當然想得獎啦，如果能得到第一就最好了。此作當然也不例外，遊戲目的是成為第一，並得到「F-ZERO 大獎」。可是要參加「F-ZERO 比賽」並不是這般容易的，要先完成其他賽道才會出現！而玩者除了可以獨自參加之外，還可以跟最多三位朋友同時對戰，看看四個人之中哪個才是一級賽車手？

GBA/RAC/ 通訊對應、對應無線電話接駁器、1~4P
發售商：任天堂
發售日：3月21日
售價：4800 圓
期待度：☆☆☆ 1/2



POKEMON CARD GB2 團參上！

比卡超變變變．變咭！

《寵物小精靈》一直是小孩子的恩物，可愛的比卡超深得小朋友愛戴，連青少年及成年亦被它逗趣的樣子吸引。《寵物小精靈》由任天堂開發，本為遊戲，後來才改篇成卡通片，而現在更是精品不斷，不但有VCD、漫畫等製作，亦在咭牌遊戲的市場佔一席位，相信它在小朋友心目中，地位難以被其他角色取代。

由球變咭

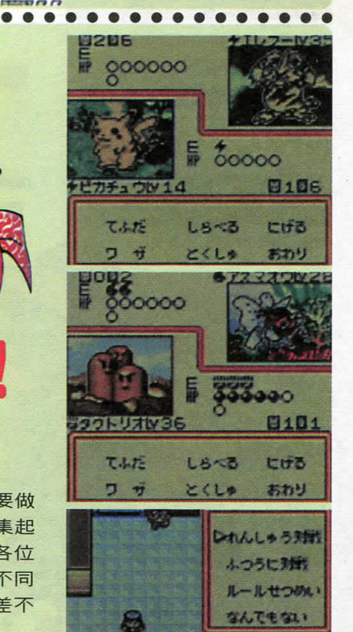
《寵物小精靈》之前的作品一直是捕捉小精靈，但大家又是否知道在1998年前推出過一隻收集咭牌的遊戲呢？其實那隻遊戲正是此作的前作，



小精靈們全變成了咭牌，而玩者要做的就是把當中的445種咭牌都收集起來。遊戲中共會出現90名敵人，各位可藉著跟他們對戰，從而收集到不同的咭牌，跟一般的咭牌遊戲玩法差不多，應該很快便能上手呢！

當然對應通訊啦

雖然說遊戲的玩法不算太難，不過始終有整整445種不同的類型的咭牌，要把它們全收集起來談何容易？此時偉大的友情力量便可發揮其作用，玩者可跟其他小朋友交換手上的咭牌，這樣子不但能把手上多餘的咭送走，又能加快收集速度，簡直就是咭牌遊戲的必做動作！



GBC/TAB
發售商：任天堂
發售日：預定3月
售價：3900 日圓
期待度：☆☆☆☆



一期完爆機攻略

BRAVE SAGA 新章 阿斯達利亞

序 在較早前於PS上前推出過以《勇者系列》為主題的遊戲《BRAVE SAGA》，大家有沒有玩呢？不論你有沒有玩，現在於GB上已推出了新一集《BRAVE SAGA》，遊戲以SLG的形式改為RPG，使遊戲更豐富。現在就為大家送上遊戲的攻略！首先大家必須了解遊戲的戰鬥系統：

GAME PS GAME DATA

生產商	TAKARA
售價	4800 日圓
容量	16M
發售日	發售中（1月25日）

GB／RPG

TEXT BY 機動戰士MS

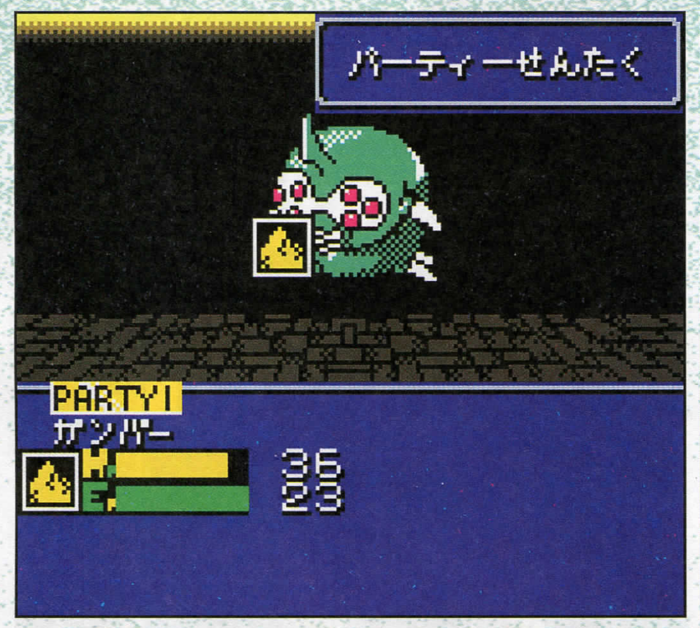
▽戰鬥系統▽

隊伍

玩者最多可以帶兩個隊伍(PARTY)進入迷宮，而每個隊伍只能容納四名角色，在最初時當然不會發生組織隊伍的問題，但到了遊戲的中段，加入的同伴多了，玩者就需要在「登錄（とうろく）」指令中組織隊伍。

戰鬥方式

在戰鬥時，若玩者擁有兩個隊伍的話，就會在指示欄的上方出現「PARTY-1」的字樣，這時玩者可以利用十字掣的左右掣來選擇派那一隊隊伍戰鬥，然後用A掣決定。這可用來訓練隊伍之用。另外、當角色受到攻擊時，在其名的左方會有一條紅色的能量計，只要把它儲滿，就可以使出強勁的GUTS（ガッツ）技。若有些時候，發覺己方形勢不對，也應該選用「防衛（ほうぎょ）」或「逃走（にげる）」的指令，免得GAME OVER。



SKILL

基本上每位角色都有一些特定的「SKILL（技能）」，這些「SKILL」可以在STATUS（ステタース）中，按十字掣的下便可看到，這些「SKILL」是可以從LV UP和裝備「SKILL ITEM」中學會，由於每位角色所擁有的「SKILL」是不同，所以在編隊時要多注意。而使用這些「SKILL」，就必須在戰鬥時選用「特技（とくしゅ）」，記著是需要消耗EP。

攻擊技之限制

由於戰鬥的大多是機械人，在戰鬥時所使出的攻擊技均各有不同，但是有一點要留意，就是在攻擊技名前，均有一個英文代號，分別是「S」、「M」、「L」和「A」，這全是代表攻擊距離，詳情可參考下表。另外、也有一些不能使用攻擊技，那是因為要發動那些攻擊技是需要裝備特定的「SKILL ITEM」以及扣去EP才能使用。



攻擊距離	攻擊位置	攻擊目標
近距離「S」	前衛	前衛
中距離「M」	前衛／後衛	前衛／後衛
遠距離「L」	後衛	後衛
全員「A」	任何位置	任何目標

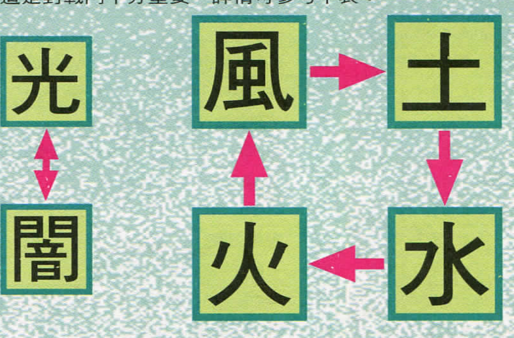
POWER UP

有些特定的角色，當LEVEL提升到一定程度時，就可以進行POWER UP，這時他們的樣子不單會改變，就連攻擊技和所持有的「SKILL」都有所不同，其中可以利用GUNBER作例子，他的LV達15時就會變成GUNBER-01，威力當然與之前不同。



屬性

遊戲中每位角色都擁有其屬性，不論是在戰鬥時或是在STATUS(ステタース）中都可以看到（戰鬥時可以更看到敵人的屬性），而屬性共有七種之多，分別是火、水、風、土、光、闇及無，它們是互相剋制的功效，這是對戰鬥十分重要。詳情可參考下表：





指令解說

STATUS（ステタース）

在此可觀看角色的各種能力。若是在地圖畫面使用，還會有「PARTY（パーティー）」和「角色（キャラ）」供選擇。

維修（メンテナンス）

這指令只能在地圖畫面中看到，是用來回復HP和EP之用。這時可選擇「回復（かいふく）」和「裝備（そうび）」的指令，若是選擇回復的話，就可以選擇「全體（ぜんたい）」或「個別（こべつ）」，並需要消耗CP。而「裝備」則是為各角色裝備各種ITEM的意思。

ITEM（アイテム）

用來使用消費道具，如回復HP的道具。

編成（へんせい）

用來組織隊伍。其中還分了三個指令：登錄隊員在隊伍中的「登錄（とうろく）」、排列隊員的「排列（ならびかえ）」和退出隊伍的「退出（はずす）」。

開發（かいはつ）

這是用CP來開發道具，分別有「消費道具（しょうひアイテム）」和「SKILL ITEM（スキルアイテム）」。

通信（つうしん）

是與同伴交談的指令，不知道跟著要去那兒時或許會有幫助。

記錄（セーブ）

儲存遊戲的進度。

設定（せってい）

是用來設定各種類目，如文字的表達速度等。

全故事流程

次序	迷宮名	層數	加入同伴
1	勇者之洞（勇者のどうくつ）	4	BAAN
2	學問之洞（まなびのどうくつ）	6	—
3	鐘乳洞（しょうにゅうどう）	7	僚／征士
4	魔界之穴（まかいのあな）	8	雷神王／伏魔金剛
5	古之森（いにしえのもり）	6	影丸／陽炎
6	大地之祠（だいちのほこら）	8	泰丹
7	希望之神殿（きぼうのしんでん）	8	—
8	希望之神殿（きぼうのしんでん）	8	SPLARION
9	天空之塔（てんくうのとう）	9	火鳥勇太郎／EXKAISER
10	電腦之地下道（でんのうのちかどう）	11	加爾
11	奧斯多拉島（オウストラルとう）	11	巨神哥古
12	菲古之林海（フィグのじゅかい）	1	DAG-FIRE／BUILD TIGER／DECKERD／SUPER LINER DAGWON／SHADOW DAGWON
13	基魯夫之寨（ケルブのとりで）	13	多拉／斯柏尼昂
14	SOUL JUNGLE（ソウルジャングル）	13	SCAPE DOG
15	拉比魯湖（ラビールのみずうみ）	16	水倦俠
16	古拉捷火山（クラジのかこう）	17	伸／秀
17	依加遺跡（イヒカのいせき）	16	海
18	保魯利高原（ボルネこうげん）	16	太陽之牙ダグラム

19	艾爾娜大穴（アイラのおおあな）	1	ZETTER
20	阿魯比達海岸（アルビエタかいがん）	16	超龍神／GAOGAIGA
21	MAZIKA之森（マジカのもり）	16	艾班查／加利亞
22	光之塔（ひかりのとう）	16	風飄俠／地隱俠
23	太古之山（たいこのイワヤマ）	16	哥修羅
24	加斯巴魯島（ガスバルどう）	1	—
25	雙頭之洞（そうとうのどうくつ）	21	MAGNA／FLASH／ULTRA LAKER
26	菲克樹海（フィグのじゅかい）	21	保衛先鋒／Try Bomber／Captain Shark
27	比魯特雪地（ビルドせつげん）	21	威霸地龍／GOD MAX
28	索魯迪爾（ソウルテイル）	22	THUNDER DAGWON／GUARDION／五型戰士
29	正義神殿（正義のしんでん）	31	SHIZUMA／VARION
30	魔界之穴（まかいのあな）	11	大帝王
31	天空之塔（てんくうのとう）	21	雷神王歸隊
32	MAZIKA之森（マジカのもり）	21	七重變形體／伏魔金剛歸隊
33	太古之山（たいこのイワヤマ）	21	黑加爾／哥修羅歸隊
34	加斯柏魯群島（ガスバル島）	19	DINO GAIST／沙娜娜／GUILDION
35	阿魯比達海岸（アルビエタかいがん）	16	—
36	正義神殿（正義のしんでん）	32	—

故事背景

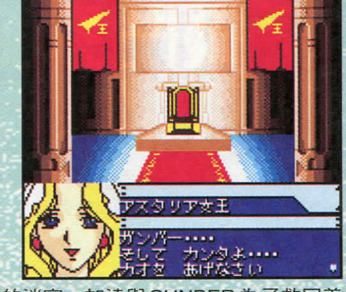
在很久以前於阿斯達利亞（アスタリア）裡，人們的心都充滿著平和，是人和機械人共存的理想世界，那兒完全沒有「爭議」的詞語，不論是人與人之間；或是人與機械人之間，都能和平共處。這個沒有「邪惡心」的世界，並非沒有「邪惡」的存在，只是所有「邪惡」都關在「魔人」的心裡。經過這長年累月時間，人們的心開始改變，一名少年和機械人在「偶然」的機會下，喚醒了這唯一的「魔人」迪姆．扎基（デモン・ジャーキン），他以吞食「正義之力」來散發出「邪惡」力量，因此人們失去「正義之心」，令到阿斯達利亞陷於恐怖之中，還伸展到全宇宙去……

魔人甦醒

於阿斯達利亞居住的人類加達（カンタ）與妹妹美兒（メイ）；以及好友機械人FISER（ファザー）、GUNBER（ガンバー）、ZETER（ゼッター）一起，如平常般到空地打棒球，成功打出全壘打的GUNBER，並沒有想到球飛到放置「守護玉（まもりのオーブ）」的地方，想不到因此將之打破。這時一名樣子很兇的男子從玉中跑出來，他就是迪姆．扎基，自稱是世界的支配者。FISER心知不妙立即吩咐兒子GUNBER和ZETER，保護身為人類的加達兩兄妹。可是迪姆的力量太強，不單一下子把FISER打傷，還把ZETER和美兒捉去，他將會在這個阿斯達利亞內建起的迷宮，並且於迷宮裡等待加達的來臨。這是加達能救回自己妹妹的唯一方法。



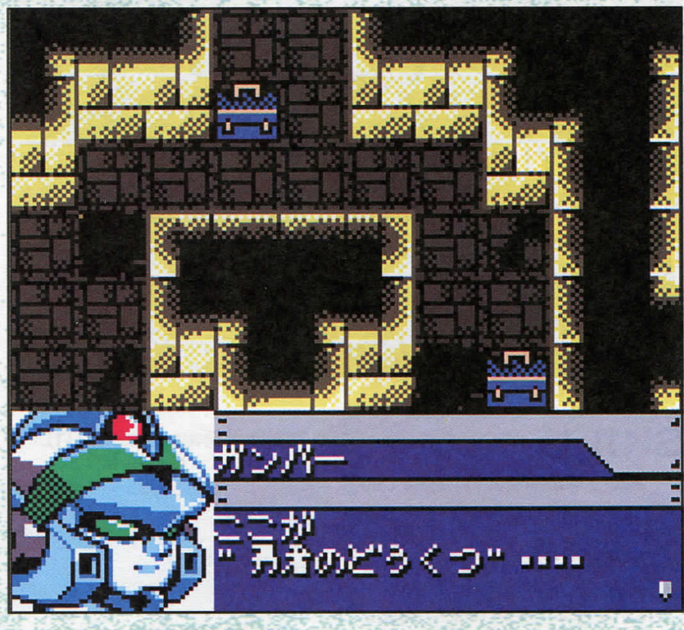
決意



事情發生後GUNBER和加達為打破「守護玉」的事回到城內向女王請罪，女王並沒有因此而責備二人，還自責沒有嚴謹看守「守護玉」而做成。雖然迪姆的入侵阿斯達利亞，但她已吩咐了FISER聯絡宇宙警察，相信即將前來這兒支援，只可惜以現時的戰力，不能派人前往迪姆所製作的迷宮，加達與GUNBER為了救回美兒二人，決定親自前往迷宮，女王見二人十分堅決，也沒打算阻止他們。基於二人年紀還年輕的關係，便吩咐他們先到城附近的勇者之洞（勇者のどうくつ）去，從而希望他們能於戰前稍作訓練，甚至能找到同伴的協助。

聖勇者

二人返回家先作出發的準備，再向FISER報告，由於FISER十分擔心二人的安危，所以便把通訊用的道具「COMMANDANT（コマンダー）」交給加達，從而作聯絡之用。他們進入勇者之洞的同時收到從女王來的通訊，得知這個洞穴連繫著異次元空間，而且時間軸十分不穩定，所以若找到伙伴的話，就應立即離開洞穴，免得迷失於異次元空間之中。明白到情況的加達等人於洞穴裡搜索，怎料到達第4層時加達發現來到一個不認識的地方，就連GUNBER都變得十分之細小，在他們擔心會遇上敵襲之際，就被聖勇者BAAN（バーン）和瞬兵（シュンペイ）所發現，幸好二人並沒有懷著惡意。GUNBER自我介紹後不單把有關魔人的事說出，還希望二人能協助他們，瞬兵見二人冒險進入勇者之洞，就決定加入他們的行列，一起前往阿斯達利亞去。眾人再次返回勇者之洞，在沿途中，瞬兵收到姊姊愛美（マナミ）的通訊，愛美得知情況後便吩咐BAAN照顧瞬兵，而她會調查此事。

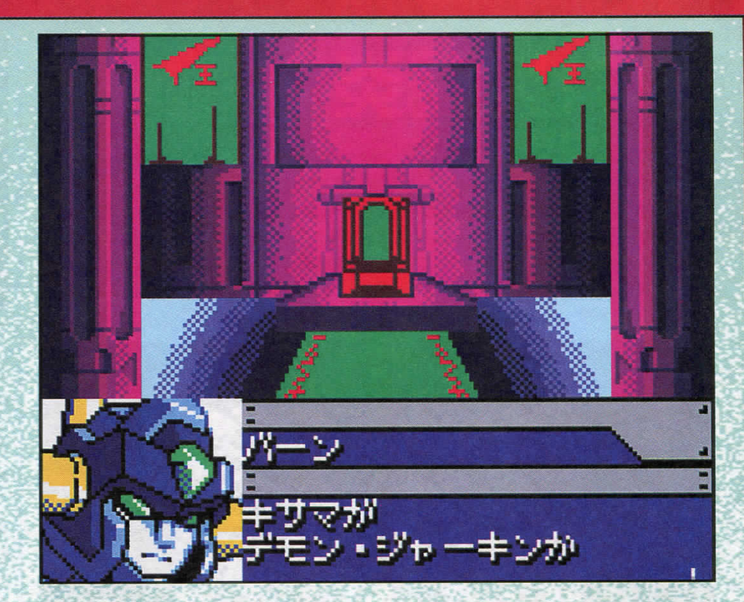




正義之力

由洞穴最低層回到地面便是阿斯達利亞，剛來到的BAAN有種說不出的奇怪感覺，可是並沒有人在意到。他們跟隨加達到城中見女王，女王把現在的情況一一說出：『「守護玉」是守護阿斯達利亞的結界之物，可是現在「守護玉」破了，被封在玉中的魔人甦醒過來，他是「邪惡」的結晶，並威脅著阿斯達利亞的和平。』

在這個時候魔人迪姆突然出現在眾人面前，他再次強調自己會在迷宮等待眾人，還催促各人快到迷宮找他。他的舉動令BAAN感到奇怪，既然他是擁有實力，為何開始時不立即達成自己的目的？還把打倒自己的機會送給敵人？當BAAN向他詢問到這點時，卻得不到任何回應，然後消失。女王應為他這樣做的目的是尋求「正義之力」，雖說他擁有別的企圖，但是坐以待斃的話也是無法把美兒和ZETER救出，因此只好依照他的說話做。由於阿斯達利亞的世界與他們不同，在戰鬥時不能直接叫出「GAAN DASHER（ガーンダッシャー）」來合體，因而戰力不會太強，但仍能作戰。為了取得新的情報，加達和瞬兵先回到FISER處，從中得知迷宮的地點，就是「學問之洞（まなびのどうくつ）」，一行人便立即向那兒出發。



另一個時空

這時候的宇宙，安多拉（？？？）在宇宙中感覺到一股邪惡的氣息，原來來自五次元的比奴些（ベルセブ）來到這個三次元世界的宇宙，並打算使用「艾古魔球（アークダーマ）」向地球攻擊，安多拉立即找地球的少年協助，希望能阻止他。

進入學問之洞的第6層，一間小學校就在瞬兵的眼前，一時間他相信這兒就是地球，突然從學校來的學生阿仁（ジン），正駕駛著雷神王（ライジンオー）在與敵人戰鬥中，可是阿勉（つとむ）發覺那不是他們所熟識的邪惡獸，因此情況相當危急，再這樣下去學校就會被毀，眼前見到阿仁有危險，加達決定上前協助，把敵人打退後駕駛員之一的飛鳥（アスカ）前來向他們道謝。在交談中才知道這兒並不是瞬兵認識的地球，BAAN相信次元已經開始混亂起來，即是說這兒是沒有瞬兵的存在的地球。就在他們向阿仁解釋前來的目的之時，收到FISER的通訊，原來在阿斯達利亞中出現了一個新的次元，相信是魔人所做，於是吩咐GUNBER立即回阿斯達利亞去。



穿上鎧甲的戰士

回到家的GUNBER，從父親中得知魔人把洞穴變成鐘乳洞（しょうにゅうどう），雖然他本人並沒有出現，但是明顯地是他所幹，這使加達燃起了鬥心立即前往那兒去。他們來到第7層時發現兩名穿著鎧甲的戰士，穿上紅色鎧甲的遼（リョウ），似乎正在呼叫同伴征士（セイジ），從情況中得知另一位穿上綠色鎧甲的蘭沙（ナアザ）是與遼為敵，不久征士被遼呼醒過來，還與僚並肩作戰，GUNBER見到這情形亦決定加入戰鬥行列，把惡黨蘭沙打倒後加達向遼打聽有關魔人的情報，可是他們全不知情，不過征士卻感到這事可能與艾拉哥（アラゴ）有關，於是決定與加達一起，並順道找尋餘下的三位同伴。



再會雷神王

初次來到阿斯達利亞的遼，覺得這個世界十分不可思議，因為與他們的世界相差太大，幸好他們的鎧甲之力仍能發揮。向FISER報告過後再找到一個新迷宮魔界之穴（まかいのあな），根據GUNBER說這個洞是阿斯達利亞有名的怪物洞，既然目的地已定，他們當然不會懼怕。在他們進入洞內搜索的同時，魔人見自己的計劃進行得十分順利，因而感到高興，可是其唯一的侍從柏捷（バッツ）不明白他的做法，眼見GUNBER集合了同伴開始強大起來，都不能加以阻止，還要讓他們繼續下去，誰不知道才是魔人的目的。



很快加達等人來到最低的第8層，他們再次遇上阿仁的雷神王，還看見他們與邪惡獸進行戰鬥，可是阿仁的對手卻不是他所認識的比奴些，



而是從魔界來的魔界獸，雖然伏魔金剛（ガンバルガー）的虎太郎（コタロウ）前來協助，但是亦不敵於魔界獸，GUNBER便立即加入戰鬥行列，把魔界獸打倒後加達把次元混亂一事告訴阿仁等人，他們才明白到為何對手並不是邪惡獸的原因。雷神王和伏魔金剛分別成為了同伴之後，他們如常回FISER處報告，怎料到一隻名叫ZERO ONE（ゼロ1）的機械狗正歡迎GUNBER平安回來，原來那是FISER的傑作，經過他的改裝，牠能在戰鬥時協助GUNBER，從此一起去冒險。

影丸與陽炎

根據FISER的調查，接著的迷宮已得到確認，是位於阿斯達利亞東部的古之森（いにしえのもり），他們離開了中心部向東部進發，不久就找到古之森。在森林搜索的加達等人，於第6層看見影丸（シャドウ丸），他正為陽炎（カゲロウ）的事而與柏捷爭持中，GUNBER見情況不對勁立即上前協助，並把受控制的陽炎打倒，柏捷見情況不利便逃去，由於陽炎是影丸的試作型，如同兄弟，所以影丸決定帶同受傷的陽炎一同加入GUNBER行列，對付魔人，然後把陽炎交由FISER修理。







在加達家的瞬兵感到好友洋（ヒロ）和SPLARION（スペリオン）在希望之神殿裡，雖然只單憑感覺，但為了確認好友的安危決定再次前往神殿，GUNBER擔心二人便決定一起去（這時隊伍只限GUNBER和BAAN二人）。他們在神殿內搜索至最低層，果然瞬兵的好友洋就在這兒，可是在場的史迪娜（ステラ）卻似乎欲加害於他，幸好瞬兵來得及時，並一起把史迪娜打倒。

被打倒的史迪娜露出原來面貌，原來一切都是由柏捷所假扮，披露後的他當然逃之夭夭。回到FISER處稍作休息，從洋中得到一些有關ZYAKIN GATE的情報，原來他是在地球跟隨星史後方而跳進「轉送點」，他以為這樣可找到敵人的所在，可是卻弄巧反拙被柏捷所假扮的史迪娜所害。不過從他的經歷中得知，GUNBER等人的成長；與ZYAKIN GATE變閱是有重大的關連，因為就在ZYAKIN GATE被破壞的時候，感到有某些東西在成長。



在眾人正為ZYAKIN GATE的事而煩惱的同時，從外面傳來了一陣怪聲，大家走出外查看，看見天空中刻了一些文字，泰丹一看就知道那是宇宙警備隊的求救訊號，而地點就是下一個ZYAKIN GATE的位置，雖然大家都認為這是個陷阱，但是他們是非去不可。

魔人的計劃

FISER再次找到新迷宮位置，於是加達便依照指示前往，而今次的迷宮竟是著名的大地之祠（だいちのほこら），那兒原本是用來祭神的地方，想不到如今卻變成可怕的迷宮。加達開始不原諒對魔人的行為，他們來到第8層時，看見星史（セイジ）和泰丹（ダ・ガーン）二人，正與為魔人效力的勒多龍（レッドロン）戰鬥，泰丹似乎有點不力，經過GUNBER的協助，勒多佳斯度（レッドガイスト）不敵倒地，星史隨之加入行列，還到加達的家商討有關魔人的事情。從種種事件來看，明白到阿斯達利亞與地球有些關連，而且有不少惡黨已成為魔人的手下。為了阻止他，大家決定把他所建立的迷宮內之「ZYAKIN GATE」破壞。



宇宙警備隊的求救訊號

接下來的迷宮，同樣是位於阿斯達利亞東部，這個名為希望之神殿（きぼうのしんでん）的迷宮，再不與其名的意思相同，在內搜索的GUNBER等人於地下8層，發現倒地的GUILDION（ギルディオン），從他的樣子來看似乎有點不對勁，就在GUNBER上前扶起他時，並向GUNBER襲擊，因此雙方戰鬥起來，幸好對方只得一人，很容易便取得勝利，之後GUNBER把ZYAKIN GATE破壞，不讓其他惡黨進入阿斯達利亞。

救出！宇宙警備隊

一行人來到阿斯達利亞東部的天空之塔（てんくうのとう），一口氣就上到最高的9階，果然EXKAISER（エクスカイザー）和火鳥號（ファイバード）都被關在這兒，就在GUNBER上前把二人救下時，敵人立即乘機襲擊，幸好GUNBER沒有被命中，把守衛者打倒後，不單救回二人，還加入GUNBER行列。初次來到加達家的EXKAISER，想不到在這兒的GUNBER父親，就是昔日的好友FISER，EXKAISER表示他們是因為被吸去「正義的力量」才會失手，至於魔人為何要吸去正義的力量，那就不得而知，在找到答案之前他們只好繼續前進。



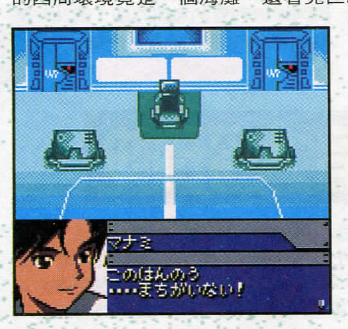
愛美的支援



根據FISER的調查，下個目的地就是位於西面的電腦之地下洞（でんのうのちかどう）。GUNBER在洞中搜索，來到第10層時發現旋風寺舞人（マイト）與加爾（ガイン），他們正受到加尼爾（カトリース・ビトン）的威脅，GUNBER欲前往協助，但奇怪地受到SHIZUMA（ジズマ）之聲阻止，GUNBER並沒有退縮；最後也動手把敵人消滅。舞人了解整件事情後決定加入討伐魔人的行列，突然間地面震盪起來，經過FISER的調查，這震盪是因新島嶼形式而來，相信又是魔人所幹的好事，大家為了找魔人的下落，立即起程到那個新島嶼去。在另一個時空中，愛美正在找GGG的長官商討有關阿斯達利亞的事情，可是以現時的態況，GGG方面仍未能作出協力，愛美明白到他們的苦衷，於是只好先由她前往支援瞬兵。就在她乘艦出發之際，勇太、炎（エン）等人分別前來，並打算一起到阿斯達利亞支援瞬兵。

巨神哥古

一行人進入魔人所建的奧斯多拉島（オウストラルとう），於第11層的四周環境竟是一個海灘，還看見巨神哥古（ゴーグ）正處於戰鬥狀態，經過大家的努力，敵人終被打敗，由於現場十分危險，駕駛員優（ユウ）只好跟著GUNBER跑到安全的地方去。加達向優解釋有關魔人的事，使他明白到要回去自己的次元，不把魔人打倒不可，於是只好留下協助GUNBER。另一方面，愛美等人乘上艦隻於地球中找尋進阿斯達利亞的入口，沒多久發現了強大的能量牆，她相信那就是進入阿斯達利亞的唯一通道，為了支援瞬兵，決定穿過這能量牆去。





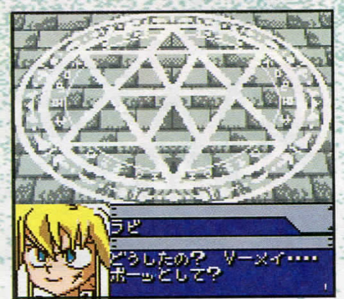
會合

大家回到FISER處不久，又再找到一個ZYAKIN GATE，今次的闊度比之前的更巨大，而位置就在於非古之林海（フィグのじゅかい），又名為「迷路之森」。雖然加達心中不願到那兒，但既然ZYAKIN GATE在那裡也只好前往。在加達進入森林的時候，魔人突然出現在各人面前，還召喚手下向眾人攻擊，由於其手下不強，很容易便把他打倒。正想找魔人時他已經不在現場，雖然是這樣卻能聽到他的聲音，在此他告訴加達：「你們的同伴來了！」在他說完此話的同時，天空出現了一度次元空間，愛美所乘的艦隻就從這空間裡進來，大家看到這情景都目瞪口呆。愛美和瞬兵等人會合後立即回FISER報告此事，對於魔人的行為感到很大疑惑，相信他是為了一些甚麼重大的原因，才會讓各人集合在一起，可是他真正的目的仍是令人費解，現在只能繼續向下個目標進發。





拉比路娜



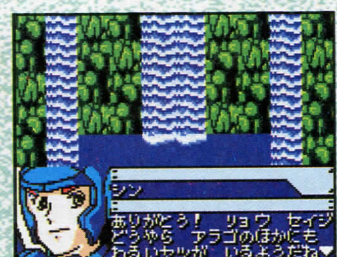
既然無法想出魔人的目的，他們只好到下個目的地去，FISER調查到於西方的基魯夫之寨（ケルブのとりで），有很強烈的反應，於是他們便前往查看。在途中，加達遇上拓矢（タクヤ）和多拉（ドラ），在交談中得知他是因為時空錯亂而來到這兒，為了能互相照應，二人加入行列，接著眾人繼續向迷宮深處進發，就在最低的13層，把來襲的三台機械兵和勒多佳斯度打倒，順便把ZYAKIN GATE破壞。完成任務後大家到愛美的艦上稍作休息，並等待下一個目標出現。

不久FISER來訊找到之後的地點，是位於索魯（ソウル）大陸裡的密林SOUL JUNGLE（ソウルジャングル）。他們到達最深的13層看見基利哥（キリコ）被敵人包圍，GUNBER當然不會見死不救，被救出的基利哥，亦跟隨著加達離去。在同一時間，於月球的拉比路娜上，拉比（ラビ）和梅爾（V-メイ）遇上迷失方向的安多拉，他希望得到梅爾婆婆的3台魔動王協助，把邪惡的力量趕走，婆婆見地球有難當然答應，只可惜其中兩名魔動戰士大地和加斯（カス）也不在拉比路娜。

同伴結集

基利哥得知整件事的經過後，為了返回自己的世界，也只好與GUNBER一起共同進退。從FISER的調查所得，接下來的目的地就在拉比魯湖（ラビールのみずうみ），眾人跑到那兒，並走到最低的第16層，想不到來到月球的拉比路娜，剛巧這時有敵人向拉比路娜襲擊，合力把敵人打倒後，梅爾婆婆讓拉比為GUNBER的同伴，希望從而可以找到大地和加斯。





一行人回到艦上等待新消息，想不到此時僚和征士於古拉捷火山（クラジのかこう）內，有同伴的反應，於是二人決定前往那兒，當然GUNBER也一起。在途中他們發現同伴伸（シン）正遇上敵人的襲擊，把敵人打退後伸向各人致謝，並決定一起作戰。他們繼續往下進，直到最低的第16層，找到惡黨蘭沙，他誓要阻止僚等人，可是以他一人之力是結果就只有失敗，而且還把秀（シュウ）救出。

魔人的引導

另一方面，GGG的海（ガイ）對於不能支援瞬兵一事已感到不耐煩，於是決定向長官要求作支援，可是卻受到長官的拒絕，氣憤的海回房之際，魔人竟出現在他的面前，並為他引導到達阿斯達利亞去，海到達阿斯達利亞後魔人仍隨之消失。



就在這個時候在依加遺跡（イヒカのいせき）內發出一股能量，雖然那股能量與ZYAKIN GATE 有點不同，但是絕對是魔人所作出來的迷宮，GUNBER 等人決定前往這遺跡。當眾人來到遺跡的16 層，發現扎哥斯星人（ザゴス星人）正威脅著海，把海救出之後。得知海是受到魔人的引導而來，大家都極為驚訝。突然FISER 緊急來訊，說於保魯利高原（ボルネこうげん）有新的迷宮出現，他們只好立即趕去。

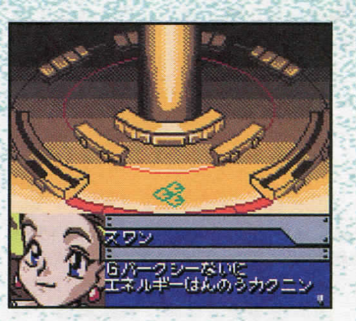


於最低的第16 層，在眾人眼前的竟然是一片沙漠，當中發現古尼（クリン）正在尋找一個叫基達（キケン）的男人，突然基達的駕駛機械人出現，戰鬥亦立即開始，在GUNBER 的協助下，終取得勝利，可是ZYAKIN GATE 快要發生爆炸，GUNBER 立即帶古尼離開這兒。

GGG 復活

雖然讓魔人逃去，但是GUNBER 的並沒有心情去想魔人的事，他回到家向母親交代父親的事，還贍心父親從此一睡不起，不過經過母親的安慰，GUNBER 總算能收拾心情。眾人再次展開會議商討有關魔人的事，從ZETER 所得到的情報中，得知那個魔人是似乎是受到某種邪惡意識控制的阿斯達利亞人，不過詳情亦未清楚。





接下來的地點是位於阿斯達利亞西部的阿魯比達海岸（アルビエタかいがん），加達連同同伴一起前往，就在到達最低的16 階之同時，地球的GGG 亦發現了 ZYAKIN GATE ，並且還出現機械獸，雖然GGG 派出超龍神應付，但是可惜未能匹敵，幸好GUNBER 及時趕到支援。事後不單止超龍神，就連GGG 其他隊員都加入行列，除此之外，GGG 已找出與阿斯達利亞的通訊方法，因此在阿斯達利亞的海也能進行合體。

死鬥！黑暗大邪神

跟著FISER 找到於阿斯達利亞西部的MAZIKA 之森（マジカのもり）有反應，於是大家都前往調查，於森林的入口處遇上一名因次元混亂而來到的人，加達游說他入隊。之後繼續前往，不久到達了最低層，卻發現迷路的艾班查（アドベンジャー），而且還與勒多龍開戰，GUNBER 立即前去支援，並成功取勝。

回到艦上作休息的眾人，拉比看見一座熟識的塔，那是黑暗大邪神的光之塔（ひかりのとう），由於他知道黑暗大邪神的可怕，決定由他一人前往，加達贍心他一人前往會有危險，便與他一起去。在塔內搜索途中，發現加斯（ガス）與此同敵人爭持，把敵人擊退之後加斯的風飄俠（ウィンザード）加入行列。他們繼續往塔頂進發，在最頂層的第16 層，果然黑暗大邪神正在這兒，集合三人之力幾經辛苦終把邪神打敗，同時亦救回魔動王的主力大地，可是梅爾婆婆卻不知所蹤。



化悲憤為力量

回到阿斯達利亞後由愛美向古尼解釋一切，雖然古尼感到無奈，但也只好與她們一起。就在這時，魔人又再次出現，今次他竟然說要把美兒和ZETER交還，不過條件是由加達和GUNBER二人前往。加達明白到這是一個陷阱，可是他們為了負起這件事的責任，所以決定由他們作個了結。

很快FISER 找到接下來的迷宮位置，就是在地圖的最右上方之艾爾娜大穴（アイラのおおあな）。二人在迷宮搜索，不久來到第 21 層，終於見到美兒和 ZETER ，就在他們前往救二人之際，柏捷立即阻止，二人他打倒後，想不到你從魔人中取得力量，變身成威力強大的怪物，就在牠欲向GUNBER 給予致命一擊時，FISER 突然跑出來抵擋，結果因傷重倒下……GUNBER 和 ZETER 親眼目到父親傷重倒下的情況，十分之憤怒，從而激發起二人的潛在能力，並合體成 ZETERGUNBER ，合體後的威力強得無法想像，並輕易地取得勝利。







魔人的身份

大地歸隊後，下個目的地也得以明確，那就是位於索魯大陸的太古之山（たいこのイワヤマ）。他們到了第16層，突然受到從火山中出現的敵人襲擊，可是那只不過是嘍囉，真正的敵人是機械大王，不過以GUNBER等人的力量，要擊倒他並不難，而被困的哥修羅（コウザウラー）亦得以解放，從而會加入行列。

眾人回到基地，又收到FISER的通訊，於東南面方發現另一個ZYAKIN GATE，於是加達趕去那兒……GUNBER來到加斯巴魯島（ガスパルどう）時，SHIZUMA的VARION（ヴァリオン）已在此等待眾人，可是GUNBER因為上次的而事不信任他，SHIZUMA為了說明一切，便決定與GUNBER一戰，敗陣的SHIZUMA向他們解釋有魔人的一切。而事實上迪姆・扎基並不是魔人，是人類，只要正義之力越強；他就會越強，而且他亦能夠同時吸收正義和邪惡之力。從前、他以一人之力集結阿斯達利亞的邪惡之心，從而令阿斯達利亞變成今日的理想之世界，可是他卻害怕阿斯達利亞的人，所以便一直持著邪惡之心。由於風化的關係，阿斯達利亞人才會有惡人存在，他就連封印邪惡之心都忘了，之後，他乘機會來臨時決定向令自己受到傷害的人類報仇。



GUNBER知道這事實後魔人突然出現，並向SHIZUMA作出攻擊，還吩咐GUNBER等人繼續前往他所製造的迷宮，因為事情快將完結，魔人走後二人只好折返艦內。此時於宇宙的MAGNA（マグナ）和FLASH（フラッシュ）在前往支援BAAN之際遇上ULTRA LAKER（ウルトラレイカー），在兩方相認的時候卻受到襲擊……



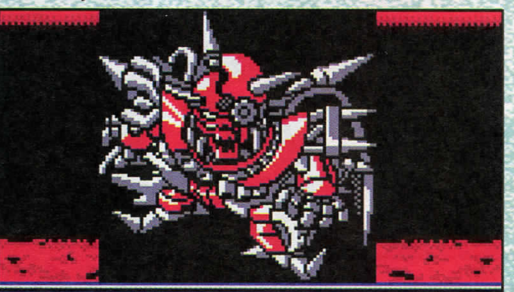
再戰機械大王

由於明白到即使把魔人打倒都不能得到些甚麼，但是事情已來到這個地步，眾人可以做的就只有繼續前進，他們向下一個目標進發，那就是位於艾爾娜的雙頭之洞（そうとうのどうくつ）。來到第21層MAGNA和FLASH，他們二人打算進行合體，可惜因失敗而不能動彈，GUNBER把二人救起之際，怎料遇上敵襲，取勝後除了MAGNA和FLASH外，ULTRA LAKER也成為同伴。

接下來的迷宮是位於阿斯達利亞中心部的菲克樹海（フィグのじゅかい），當眾人來到第10層時，看見迷路的恐太受到DINO GAIST（ダイノガイスト）攻擊，上前協助後繼續往更深的地方進發。想不到在最低的21層，竟是連接了舞人的世界，敵人阿多拉斯2號（アトラスMK2）出現亦在場，眾人合力把他擊退，並順利把保衛先鋒（ガードダイバー）和Try Bomber（トライボンバー）救出。



回到艦不久便收到從地球的來訊，得知GOD MAX（ゴッドマックス）在ZYAKIN GATE內，由於通訊突然斷了，他們只有到那兒一趟。地點在北部的比魯特雪地（ビルドせつげん），一口氣來到第21層，不單找到GOD MAX，就連威霸地龍（ランドバイソン）也在，而最想不到的竟然再次遇上機械大王，幾經辛苦終於把他打敗。

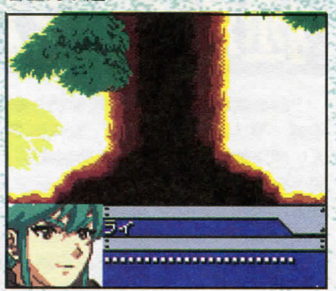


在同一時間，五型戰士（サンダーバロン）、THUNDER DAGWON（サンダーダグオン）和GUARDION（ガーディオン）於宇宙找尋到阿斯達利亞的方法，於是三人意圖合力把阿斯達利亞的障礙打破。

敗陣的魔人

在愛美那方收到由THUNDER DAGWON來的訊號，並且找到新的ZYAKIN GATE，總動員立即出擊。眾人來到索魯大陸的索魯迪爾（ソウルテイル），把受傷的雷爾（ライ）帶回艦後，GUNBER等人便進入迷宮內。經過22層的迷宮，終於找到魔人迪姆，他為加達的努力而高興，由於他的目的已達成，所以打算把致二人於死地，不過GUNBER的努力並沒有白費，順利地把魔人打倒，魔人見自己敗陣便立即離去，而GUARDION和五型戰士亦加入成同伴。

從雷爾口中得知安多拉於地球的某處，其正義之力正覆蓋著地球，取得這訊息的人就只有拓矢、阿仁和虎太郎。在同一時間，魔人迪姆來訊，並表示接下來的將會是最後之戰，他會全力以赴。



決戰

GUNBER前往維修庫探望受重傷父親，FISER知道最後之戰將近，於是便向二人詢問對魔人的感覺，幸好二人並沒有恨他，這令到FISER得以安慰。接下來的目的地，就位於加斯柏魯群島（ガスパル諸島）上的正義神殿（正義のしんでん），來到第5層時，眾人聽到一把聲音，並說著：「我的心並不是惡魔…」

不單這樣，每隔5層都能聽到那聲音，「我受了傷…救救我…」，大家都相信這是魔人的心聲。眾人趕往最高處（31層），魔人迪姆已在此等待多時，加達為了令他甦醒過來，只好與他一戰，想不到把魔人打倒後，邪惡的意念令到迪姆的身體產生變化，並變成巨大的怪物。似乎已無法事情已到解救的局面，GUNBER與勇者們集合正義之力，終於把他擊敗，迪姆也從邪惡中清醒過來，他為了向眾人致歉，便隻身走去封印正要復活的「邪惡」，就這樣他一去不返。



魔人的過去

GUNBER回到阿斯達利亞城，把整件事的經過告訴女王，她並沒有對此事感到驚訝，原來女王早就知道魔人的事：迪姆原是傳說之劍士的其中之一，以前阿斯達利亞受到「邪惡之心」入侵時，把「邪惡之心」封印的就是他。二人絕想不到迪姆是有這樣的故事，這時SHIZUMA出現，並向二人解釋迪姆就如以前的他般，是存有「正義」和「邪惡」兩種力量的人類，可是自己卻不知情，這就是原因，才會發生今天的戰鬥，由於他利用最後的力量把自己的力量封印，在邪惡力量發放時只好等待著能救他的你們。事情得以明確後SHIZUMA決定加入GUNBER的行列，並肩作戰。就在GUNBER到阿斯達利亞城的時候，阿仁、拓矢及虎太郎聽從安多拉的指示回到地球，因為根據安多拉所說，在地球和阿斯達利亞的「邪惡」仍未消失……。



拯救安多拉成員行動

回到艦的GUNBER發現他們全都不在，眾人擔心他們的安危，便立即從後追趕。眾人前往魔界之洞，當來到最低的第11層，發現一台未曾見過的機械人，原來他們是從轉移點而來到這兒，雖然他們見到雷神王等人，但已離開了這兒。GUNBER帶塔洛（タロウ）回愛美處，星史擔心阿仁等人的安危，於是新加入的塔洛（タロウ）提議前往拯救他們。連同塔洛一起的GUNBER，前往天空之塔去，來到頂層卻發現比奴些，他召出邪惡獸來對付GUNBER，把邪惡獸消滅後便把雷神王救出。原來塔洛是第4隊安多拉的成員，眾人都相信其他安多拉的成員都是被捉去，為了把其餘的二隊救回，他們繼續找尋下個目的地。

而下個目的地是MAZIKA之森，就在他們搜索的途中，七重變型體（セブンチェンジャー）和茵查（ヤンチャー）亦來到這兒找尋傳說之力。到了第22層，加達發現伏魔金剛和七重變型體都伏倒在地上，GUNBER便立即上前把敵人打倒。虎太郎已安多拉的說話告訴愛美，由於還有很多不明的地方，必須把哥修羅救回，來綜合各樣的情報。

哥修羅就被關在太古之山的最低層，加達就於第21層中遇上機械大王，根據SHIZUMA說這兒是220年前的地球，機械大王喚出黑加爾（ブラックマイガイン）消滅GUNBER，幸好黑加爾的力量有限，GUNBER等人很輕易便取勝，機械大王怒得決定親自上陣，經過一番激戰，勝利是歸於正義一方。





沙娜娜的求救

在阿斯達利亞的某處，沙娜娜（シャランラ）為了找惡太，不小心走進阿斯達利亞，怎料到遇上GUILDION（ギルディオン），她為了自保便發出求救訊號，愛美收到此訊息後，眾人便立即起程前往加斯柏魯群島。當來到最深的19層，雖然發現沙娜娜，但想不到她利用GUILDION向眾人攻擊，在沒法的情況下只好戰鬥，取勝後DINO GAIST出現，原來一切都是他的所為，將DINO GAIST打倒後沙娜娜和GUILDION也加入成為同伴。



最後之戰

就在此時於阿魯比達海岸出現一座城堡，像等人終於等到艾拉哥的出現，於是決定由他們前往應付，GUNBER等人當然不會視不理，就這樣便連同眾人前往。進入艾拉哥城的GUNBER等人，來到第16層找艾拉哥「算帳」，可是其下僕蘭沙前來對於眾人，他們把蘭沙打倒時，艾拉哥已逃去。

在家休養的FISER突然感覺到一股力量，這力量就連女王都感覺到，力量之大令到愛美的艦隻也搖搖欲墜，同時亦收到地球的來訊，可能是那力量把集中力都放在阿斯達利亞的關係，所以地球並沒有受到影響。此時哥達（コウタ）看見一座塔升起，那正是位於正義之神殿處，而且迪姆的邪惡力量正集中於此，原來當光之力量集合起的時候，暗的力量也會集合在一起，之所以要加達呼喚他們，也就是為了這一天的來臨，於是眾人立即前往正義之神殿。





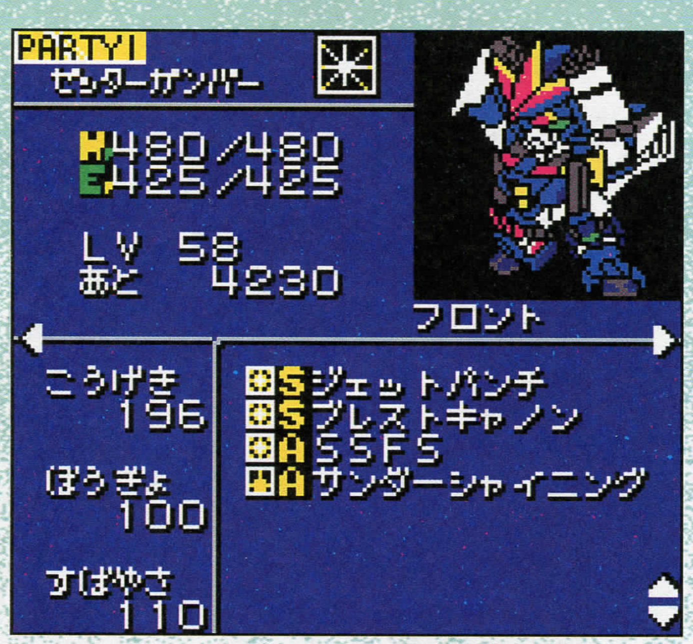
終

一行人在正義之神殿內搜索，來到第36層發現有人在這兒，那人就是魔人迪姆，可是加達並不想與他戰鬥，因為加達仍相信他的心是與邪惡戰鬥，所以他也為了拯救迪姆而戰。經過一番的激戰，集合眾人的力量終於把他打倒，並隨之封印。女王向眾人道謝，不過若有一個人有邪惡的想法，邪惡的心仍然會存在，雖然它是不會消失，但一切都完結，並把魔人的事當作一個教訓，一直流傳下去。

之後是眾勇者們的分別之時，大家向各人作最後的慰問，便跳進轉送點回去屬於自己的世界。



其他隱藏要素



SETERGUNBER 出現方法

SETER（ゼッター）成為同伴時，GUNBER 的LEVEL 必須在35 以下，然後必須帶同SETER一起冒險，還要在同一個PARTY，當GUNBER的LEVEL 升到35 時，二人就會合體，之後 SETER 就不能獨立使用。

隱藏角色

HAYA BAAN（ハヤバーン）

在迷宮搜索的途中，只要玩者集齊以下五件神秘道具，便可以到希望神殿的8F，召喚出可愛的HAYA BAAN，這五件道具分別是「誰的眼鏡（だれかのめがね）」、「誰的手（だれかのうで）」、「誰的腳（だれかのあし）」、「誰的身體（だれかのからだ）」和「誰的盔（だれかのメッド）」。

取得其他角色方法

加入角色	加入條件
神勇飛鷹（スカイセイバー）	完成第13 個迷宮後，再進入大地之祠的最低層便可
飛龍	完成第12 個迷宮後進入電腦之地下洞的最低層便可
天空之當麻	VARION 加入後到鐘乳洞的最低層

POWER UP LIST

LV1	LV15	LV35
GUNBER（ガンバー）	GUNBER01（ガンバー01）	SETERGUNBER（ゼッターガンバー）
EXKAISER（エクスカイザー）	KING EXKAISER（キングエクスカイザー）	—
火鳥勇太郎	火鳥號（武裝ファイバード）	—
泰丹（ダ・ガーン）	泰丹X（ダ・ガーンX）	—
加爾（ガイ）	超能加爾（マイトガイン）	—
DECKERD（デッカード）	J-DECKER（ジェイデッカー）	—
多拉（ドラン）	黃金勇者（ゴルドラン）	—
DAG-FIRE（ダグファイアー）	FIRE DAGWON（ファイアーダグオン）	—
海（カイ）	GAOGAIGAR（ガオガイガー）	GAOFAIGAR（ガオファイガー）
BAAN（バーン）	BAANGAAN（バーンガーン）	—
SPLARION（スペリオン）	MACH SPLARION（マッハスペリオン）	—
GUILDION（ギルディオン）	DARK GUILDION（ダークギルディオン）	—
VARION（ヴァリオン）	VICTRION（ヴィクトリオン）	—
SCAPE DOG（スコープドッグ）	RAPID DOG（ラピドリードック）	—
加利亞（ガリアン）	阿沙特加利亞（アサルトガリアン）	—

合體技表

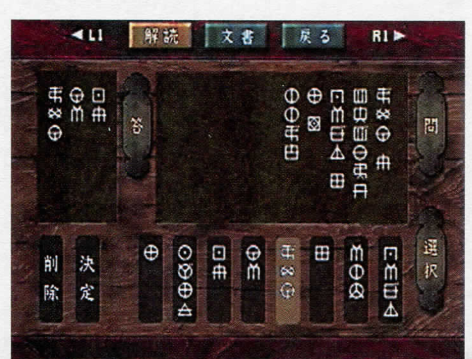
使用機體	支援機體	技名
SETERGUNBER（ゼッターガンバー）	KING EXKAISER（エクスカイザー）	THUNDER SHINNING（サンダーシャイニング）
SETER（ゼッター）	FLASH（フラッシュ）	SETER FLASH（ゼッターフラッシュ）
KING EXKAISER（エクスカイザー）	泰丹X（ダ・ガーンX）	KAISER CROSS（カイザークロス）
火鳥號（武裝ファイバード）	KING EXKAISER（エクスカイザー）	BRAVE F（ブレイブF）
J-DECKER（ジェイデッカー）	FIRE DAGWON（ファイアーダグオン）	MACH F BUSTER（マックスFバスター）
五型戰士（サンダーバロン）	火鳥號（武裝ファイバード）	GATHERING SLUSH（ギャザリングスラッシュ）
SHADOW DAGWON（シャドーダグオン）	影丸（シャドウ丸）	幻影影吹雪（げんえいかげふぶき）
黃金勇者（ゴルドラン）	哥修羅（コウザウラー）	DINO BREAKER（ダイノブレイカー）
雷神王（ライジンオー）	大帝王（ダイテイオン）	RISING DDE（ライジングDDE）
Captain Shark（キャプテンシャーク）	艾班查（アドベンジャー）	HI CHRACTIKER（HIギャラクティカ）
MACH SPLARION（マッハスペリオン）	BAANGAAN（バーンガーン）	PLASMA TRIBE（プラズマトライク）
MAGNA（マグナ）	FLASH（フラッシュ）	DOUBLE CROSS IMPACT（ダブルクロスインパクト）
HAYA BAAN（ハヤバーン）	哥古（ゴーグ）	HAYA BAAN ATTACK（ハヤバーン）
奧沙利2號（ウサリンMK-II）	Captain Shark（キャプテンシャーク）	LOVE LOVE ATTACK（ラブラブアタック）
黑加爾（ブラックマイガイン）	超能加爾（マイトガイン）	DOUBLE 動輪劍（ダブルどうりんけん）

THE END

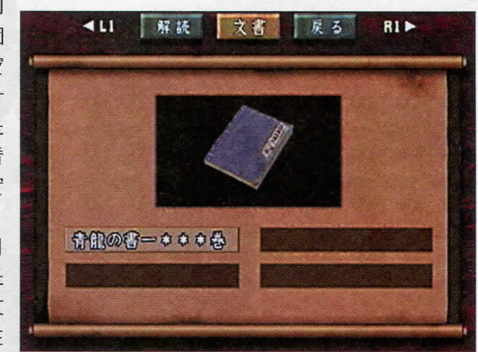

鬼武者®
徹底攻略（下卷）
GAME DATA
生產商 CAPCOM
售價 7800 日圓
容量 DVD-ROMX1
記憶 420KB
發售日 發售中
PS2／RPG
TEXT：咸且仔

解謎篇

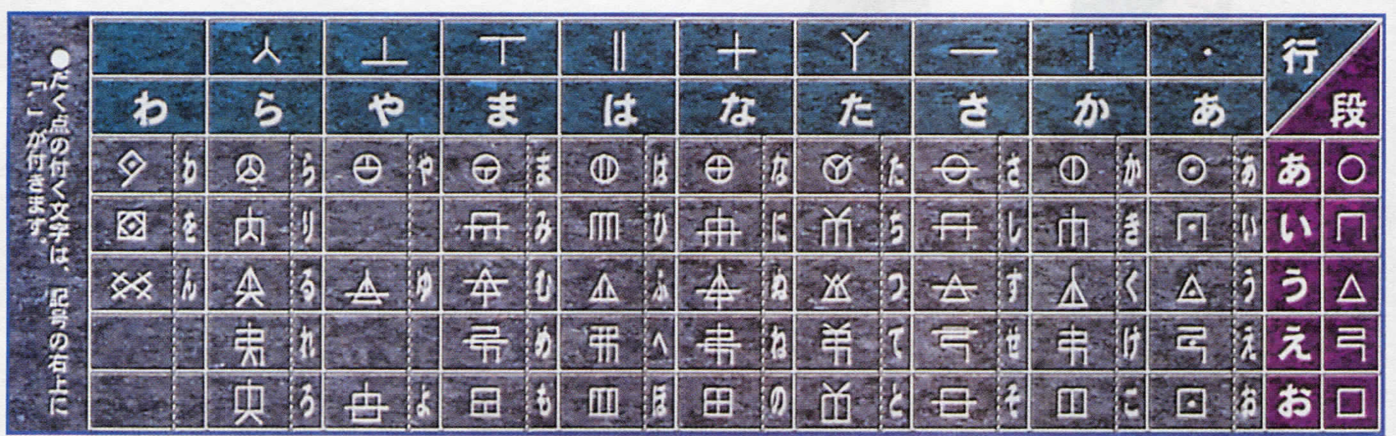
解謎寶箱



　相信大家都發現在遊戲中有許多不同難題的寶箱須要玩者開啟吧！而其中四個解謎寶箱更須要集齊四聖獸書方能解答寶箱上的問題，可是要知道寶箱上的是問什麼也不是一件簡單的事，因為那些並不是一般的普通文字而是一些象形文字，單看那些圖案根本不知道他是問什麼的。事實上，每一個圖案都代表了一個日語字母，只要玩者能知道每一個象形文字所化的日語字母便能得知他問什麼了，當然玩者是須要懂得一定的日文方能解開那些象形文字的意思，而解開寶箱的答案全部都能在四聖獸書內找到的。現在便為大家解開所有象形文字的意思吧！



象形文字對照表



●だく点の付く文字は、記号の右上に「゛」が付きます。

	人	丄	丅	‖	十	Y	一	|	・	行
わ	ら	や	ま	は	な	た	さ	か	あ	段
わ	ら	や	ま	は	な	た	さ	か	あ	あ ○
を	り		み	ひ	に	ち	し	き	い	い 冂
ん	る	ゆ	む	ふ	ぬ	つ	す	く	う	う △
	れ		め	へ	ね	て	せ	け	え	え 彐
	ろ	よ	も	ほ	の	と	そ	こ	お	お □

四個謎題寶箱之解說

（一）位於七曲道・大手門之寶箱



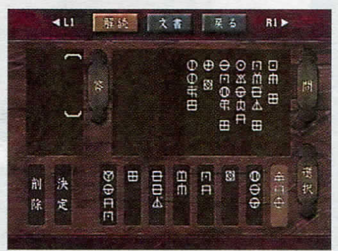
問題：（日）げんまにほろぼされしいちぞくのなをささげよ
（中）被幻魔消滅的一族是什麼名字？
答：（日）おにのいちぞく
（中）鬼之一族

（二）位於空堀之寶箱



問題：（日）げんまのたましいをふうじるいちぞくのうつしみのなをささげよ
（中）幻魔之魂是被什麼封印的？
答：（日）おにのこて
（中）鬼之籠手

（三）位於罪人櫓・番所之寶箱

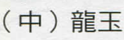


問題：（日）おにのいちぞくのあつまりしさいはてのなをささげよ
（中）鬼之一族集合的場所是？
答：（日）ときのはざま
（中）時之狹間

（四）位於汐見櫓之寶箱



問題：（日）こてにふうじしたましいをそそぐうつのなをささげよ
（中）鬼之籠手中吸收魂之寶玉是什麼名字？
答：（日）りゆうぎよく
（中）龍玉





徹底攻略

西天之地域

敵人出現位置

場地	首次進入時出現之敵人
未申廊	三隻眼 x 3隻
酉戌廊	刀足輕 x 2隻，手長 x 1隻
要之櫓	刀足輕 x 1隻，弓足輕 x 2隻
竹林道	三隻眼 x 2隻

西側通路

二十二

在「天守閣1階・待機部屋」內，甦醒過來的楓發現夢丸不見了，於是只好出外找尋。當來到「広間」時，遇上一名垂危的士兵，從他口中得知西面的牢櫓內出現怪物，接著從他身旁找到一條紅色鎖匙，取得後便向西側通路進發。從「古樫之廊」上方的大門進入「未申廊」，進入後在前方找到一個藥草，接著將埋伏在這裡的三名三隻眼消滅。進入「酉戌廊」後，在中發現一名手長和二名刀足輕，由於今次的對手中有一名較強的手長，因此大家最好使用楓的苦無作遠程攻擊（按△鍵便可發出）。將對手消滅後在廊的中央發現一度門，但由於被有機生物封鎖著的關係而暫時無法進入，楓只好從右上方的門進入「要之櫓」。在內發現一名齋藤家士兵正被一名刀足輕和二名弓足輕圍攻，楓見狀立即上前替士兵解圍，先將地上的刀足輕消滅，接著再到樓上將二名弓足輕消滅，之後從士兵口中得知「牢櫓」內突然發生火警而同時間又有一群怪獸到來偷襲，另外，在士兵旁找到一度吸陣符。



牢櫓

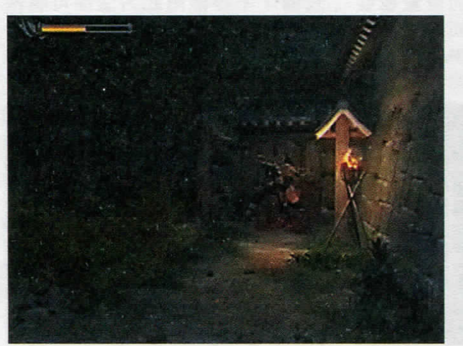
不明門、馬場
亥子門
台所櫓
書物藏
櫛型櫓、矢藏
大風箱場

敵人出現位置

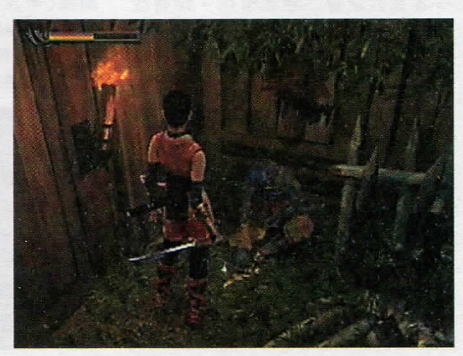
場地	首次進入時出現之敵人
竹林道	三隻眼 x 2 隻
罪人櫓一階	三隻眼 x 2 隻
地下牢	波魯哲猛度 x 1 隻

二十三

幫助士兵解出重圍後便從左上方的門來到「竹林道」，將埋伏在這裡的兩名三隻眼消滅後，再於左上角的草叢中找到苦無。根著由下方的門進入「罪人櫓・番所」，這時在旁發現一座破魔鏡和一個解謎寶箱（解開的放法請參閱解謎篇），解開寶箱後取得一顆鬼石。接著繼續前行，進入「罪人櫓・番所」的另一部份，在一具無頭屍體前找到一個木造齒輪，另外，發覺前方的通道的大閘被金鎖上了，而兩旁各有欠缺一半的割符，看來須要找到另一半方能將大閘打開了。由於前無去路的關係，楓只好返回「罪人櫓・番所」從樓上的門進入「北門近邊」內查看，不過大家要注意再回程途中，各處地點的幻魔都會再次出現，而且牠們的數目以及能力都會比之前強，如果大家體力不足的話最好選擇逃走。



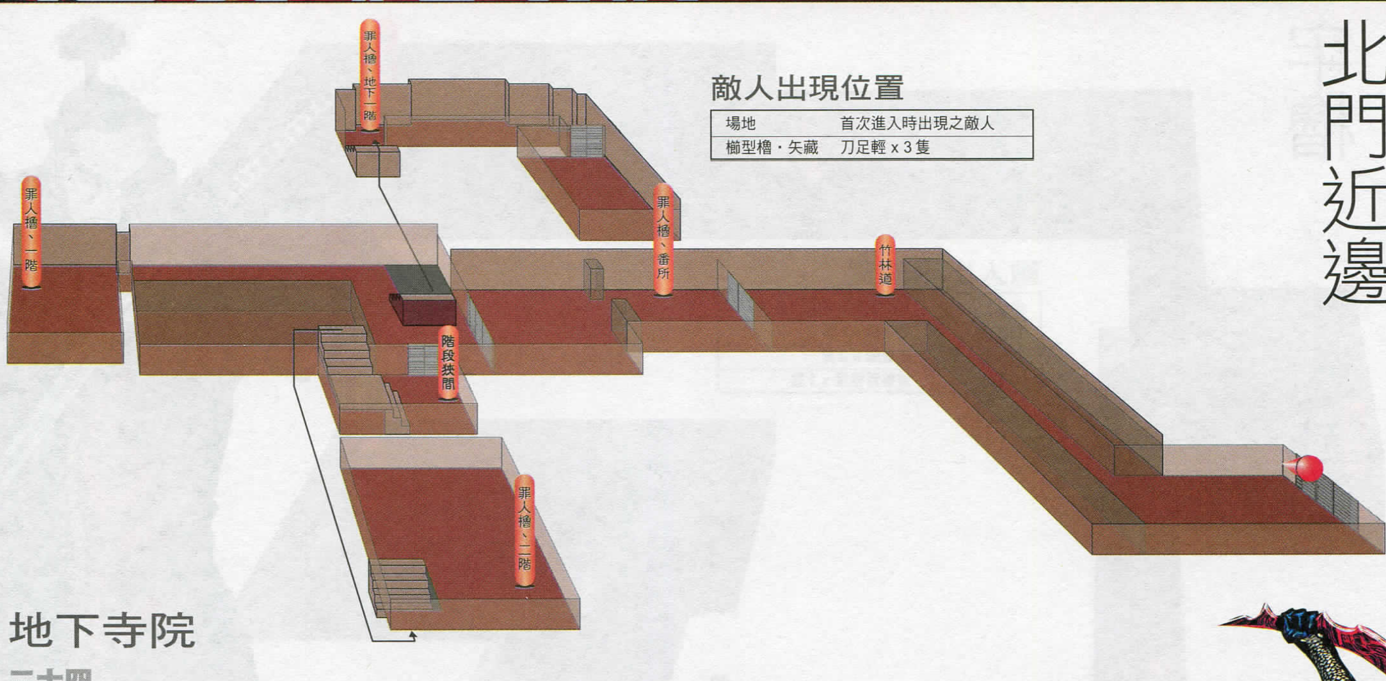




北門近邊

敵人出現位置

場地	首次進入時出現之敵人
櫛型櫓・矢藏	刀足輕 x 3隻

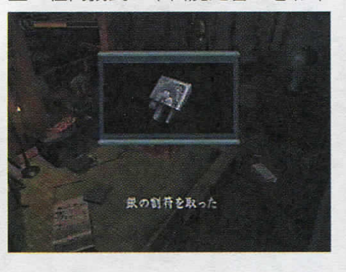


地下寺院

二十四

來到「台所櫓」的下層，發現左右方各有一度門，而其中只有左方的門才能進入的。利用忍具將門打開後便進入「櫛型櫓・矢藏」，將內裡駐守的三名刀足輕消滅，接著在盡頭發現兩度門，先進入右方的「書物藏」，在內找到一本朱雀之書四卷、最妙之書五卷和一顆藥草，最妙之書五卷的內容是講述最妙終於看到連接通往魔界的大門，在門的門縫中看到內幻魔的樣貌並且希望利用最後力量將門打開入內細看。繼續在房內四處調查，在下方的書櫃發現一個機關，細心一看發覺機關中欠缺了一個齒輪，於是將早前拾得的木造齒輪放上去，果然能令機關正常運作。一輪巨響後，竟在書櫃後方出現了一個密室，在內找到一本白虎之書一卷和半個銀之割符。接著便返回「櫛型櫓・矢藏」再從左方的門進入「大風箱場」，在內有一個會順序噴出火柱的熔爐，而在上方則有一個房間，楓須要將熔爐旁的吊環拉下，然後在大閘關閉前走進房間。進入後在牆上找到金之割符，另外將木箱打破後找到一顆藥草，將房內的吊環拉下便把所有機關關閉。







二十五

取得金銀割符後便返回「罪人櫓・番所」，分別將金銀割符放進兩旁的的插口處，大閘便徐徐地升起。進入「罪人櫓1階」果然如士兵所說內裡一片火海，將內裡埋伏的兩名三隻眼消滅，不過大家要小心勿踏進著火的位置，因為這樣楓亦會被燒傷的。走進盡頭的房間找到一本玄武之書二卷和苦無，接著從入口旁的大門進入「階段狹間」。沿樓梯登上「「罪人櫓2階」，在房的中央發現一個密碼寶箱，解開它的方法十分簡單，只要順序左→右→左→右→右轉動便能開啟，開啟後取得攻擊較強的反鬼之小太刀。取得後便沿路返回「罪人櫓1階」，再從下方的樓梯來到「罪人櫓・地下1階」，沿路前行終於在大牢內找到雪姬，楓見狀立即利用忍具將門打開，就在此時貌似骷髏骨的基露坦斯達（ギルデンスタン）幻魔再次出現並將雪姬帶走，而同時一名如鬼魅的波魯哲猛度幻魔亦出現在楓身旁，看來戰鬥是無可避免的了。

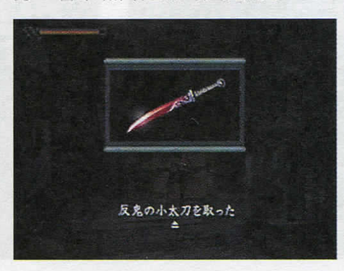
波魯哲猛度（ポルチマンド）

技名	攻擊力	防禦
突き下ろし攻擊	32	可
右横振り	24	可
左横振り	22	可
連續斬り一擊目	14	可
連續斬り二擊目	12	可
ブーメラン攻擊	28	可
踏み込み横払い	28	可
昇龍劍	40	可
烈地斬	34	可

BOSS：波魯哲猛度

這名如鬼魅的波魯哲猛度幻魔，經常以影子的形態在楓身旁走來走去，有找到牠的位置也並不是一件容易的事，而且牠在影子形態時楓是無法擊中牠的，因此大家只好在牠現形的一刻攻擊牠，大家只要保持防禦狀態（按L1鍵），待牠現身時便衝前向牠攻擊，不停使用此方法便可將牠擊倒。不過大家謹記要替楓裝備上反鬼之小太刀，否則打數天也未能將牠擊敗。









天守之地下地域

敵人出現位置

場地	首次進入時出現之敵人
疫者洞	偽左馬介

地下通道

疫者洞

井戶地下道

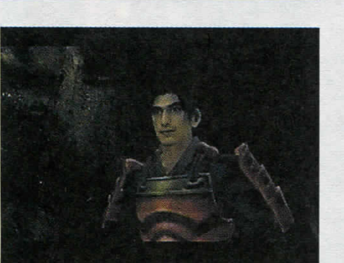
半魔界

二十六

將波魯晢猛度擊敗後，楓便馬上離開繼續找尋雪姬和夢丸的下落。鏡頭返回左馬介那邊，自從被那個古怪物體吸進地底後，便一直昏迷在天守閣地底的「地下通道」內。而這時左馬介亦開始甦醒過來，醒來後左馬介恐怕楓她們有危險便立即起程找尋她們，沿前行發現一座破魔鏡和拾得一顆丸藥，這時大家最好在這裡替左馬介手上的道具再度強化和儲存，因為緊接而來便要與強敵對決。準備妥當後便沿路前行進入「疫者洞」，而這時一名與左馬介一模一樣的幻魔，竟出現在左馬介眼前，此人露出一副詭異的笑容後便與左馬介展開戰鬥。









偽左馬介

技名	攻擊力	防禦
通常斬り	10	可
強斬り	27	可
斬り上げ	24	可
突き	16	可
蹴り	4	可
幻魔彈	28	可

BOSS：偽左馬介

偽左馬介顧名思義其樣貌以及能力都與真正的左馬介十分接近，尤其牠的防禦能力更是眾人技之中最強的一種，如果大家胡亂衝前攻擊的話，不但無法擊中更會受到無謂的傷害，因為就算是戰術殼攻擊牠都能防禦的。而攻擊牠的方最好是趁牠使出「幻魔彈」攻擊前一刻衝前向牠攻擊，又或者擺出戰鬥架式（按R1鍵）趁牠攻擊時走到牠的身旁作出攻擊，不過此方法是須要相當熟練的技術方能成功。另外，大家還可利長根之火矢作遠距離攻擊，當然大家要準備大量長根之火矢啦。







二十七



將偽左馬介擊敗後，左馬介便繼續向北前行來到「井戶地下道」，在沿路找到地獄門之鍵和木梯，接著走到井底的位置，這時左馬介利用早前拾得的木梯爬出井口。離開「井戶地下道」後來到「天守閣１階・井戶部屋」，而這時天守閣內所有地區的敵人都會再次出現。既然左馬介已取得地獄門之鍵，那當然是到「天守閣1階・裏口廊下」將門打開，不過大家在進入「稻葉山城」前最好先確定是否已取得城內所有道具，因為進入後天守閣內大部份房間都無法進入的了。進入「稻葉山城」後竟發現手抱夢丸的侍婢，侍婢看見左馬介後便將夢丸放下，接著寬衣解帶變身成巨型蟻后希卡芭，而此時巨大的幻魔之門亦隨之而出現，更穿透正座天守閣，接著希卡芭便帶同夢丸進入了幻魔界內。正當左馬介上前追捕之時，一個奇怪的六角形物體突然出現，更做出一度膜牆阻擋左馬介接近幻魔之門。這個時候楓亦同時到來，並利用苦無攻擊那個六角形物體，可惜卻一點反應也沒有，二人只好另覓其他方法將六角形物體擊破。





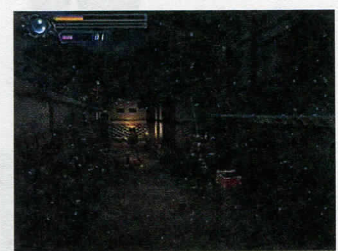




二十八

於是二人便分頭調查，而這時大家最好先將紫電、紅炎和白風強化至最強的LEVEL 3，因為繼後的通道將須要LEVEL 3才能開啟的。由於天守閣大部份通道都已經因幻魔之門的出現而被破壞了，左馬介只好到西天之地域看看，從「古樫之廊」上方的通道進入「未申廊」，來到後發現前方有一名齋藤家士兵正被刀足輕襲擊，左馬介立即上前將牠消滅，而這是屋簷上亦出現了兩名弓足輕，左馬介馬上取出弓箭將牠射殺（按R1鍵便可瞄準敵人）。將士兵救回後可取得十發爆裂彈，接著繼續沿路前行，來到「酉戌廊」時玩者可選擇先進入「西天堂」或繼前行，但由於現時左馬介並未取得佛像頭的關係，就算現時進入亦無法取得所有道具，因此還是先繼續前行。





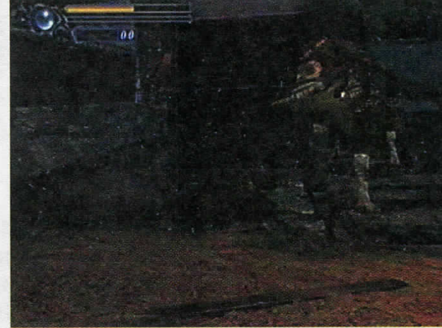
二十九

沿路前行來到「北門近邊・台所櫓」，這時大家可先利用鬼力之泉回復左馬介之鬼力，然後再利用破魔鏡進行強化以及儲存，因為跟著便要進行一場相當激烈的戰鬥。一切準備妥當後便從左面的門進入「亥子廊」，進入後發現斜坡下有數名刀足輕在駐守，這時左馬介發現一輪木頭車被綁在斜坡上，於是用劍一揮將繩子切斷，木頭車便直衝向下方的刀足輕處並將牠撞死，接著在欄杆旁拾得一顆丸藥，之後便從下方的門進入「不明門・馬場」。

當左馬介準備在內調查的時候，竟發現幻魔軍團已在此等候多時，以強化型大韋查為首再加上三名大韋查的幻魔軍團，相信除BOSS級人物之外，牠們便是最難纏的對手了。由於同時間要對付四名大韋查，因此大家最好一開始先不斷使用戰術敎攻擊，將體力較弱的三名大韋查消滅，之後便可慢慢對付最難纏的強化型大韋查，雖然牠的能力相當強，不過大家只要小心避開牠的攻擊便可輕易將牠擊倒。消滅幻魔軍團後便在房內拾得彈丸、武神刀和佛像頭，接原路折返，這時各房間的幻魔都會再次出現。

沿路前行返回「酉戌廊」後，從中央的大門進入「西天堂」先在左方取得玄武之書一卷和千里眼，接著走到那座沒有頭的佛像前，將剛拾得的佛像頭安上去，之後再走到房的盡頭取得火繩槍，不過大家要記著要先安上佛像頭，否則是無法進內取火繩槍的。另外，在大門旁有一座與左馬介手中的鬼之籠手十分相似的東西，這時大家只要按╳鍵便能將儲存在內的魂吸收，完成後左馬介便返回「陣前所広場」。





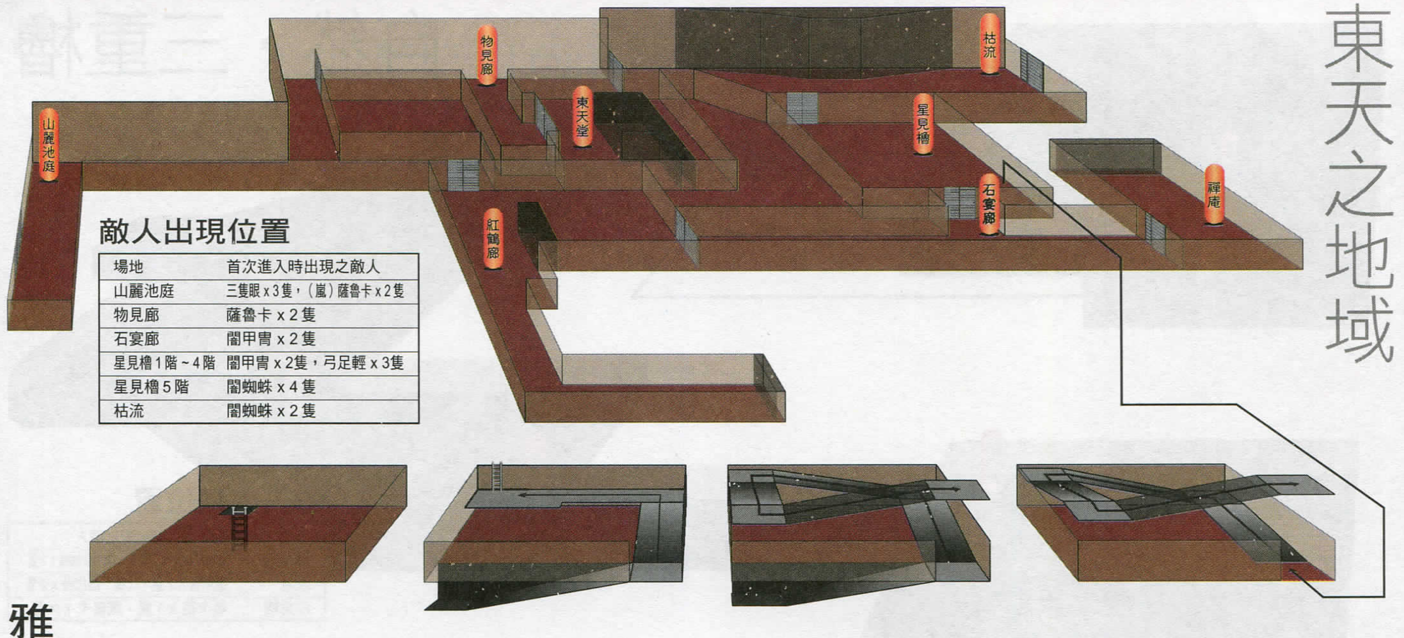








東天之地域



敵人出現位置

場地	首次進入時出現之敵人
山麗池庭	三隻眼 x 3隻，(嵐) 薩魯卡 x 2隻
物見廊	薩魯卡 x 2隻
石宴廊	闇甲冑 x 2隻
星見櫓1階～4階	闇甲冑 x 2隻，弓足輕 x 3隻
星見櫓5階	闇蜘蛛 x 4隻
枯流	闇蜘蛛 x 2隻

雅

三十

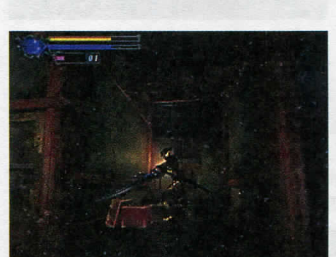
來到「陣前所広場」後，當左馬介走至通往「橋上曲輪・馬出」大門前的時候，看見一名齋藤家士兵正在東門前戒備，突然一群紅蟻型幻魔薩魯卡從地底中破土而出，征戰沙場的齋藤家士兵，看見此突如其來的情景亦嚇得雙腳發軟呆座地上。左馬介見狀立即上前將牠們消滅，這些薩魯卡的動作十分靈活而且攻擊方又難以捉摸，所以大家最好以較有效的武器疾風刀來與牠們戰鬥，雖然疾風刀的攻擊力比較弱，但其攻擊範圍卻非常廣泛，每次攻擊都同時能作出全方位的防禦。戰勝後，發現通往東天之地域的大門被一座巨型石碑阻擋住，細心一看發覺石碑上有一個與剛才拾得的武神刀十分相似的圖紋。於是嘗試拿出武神刀放在石碑上，接著一聲巨響石碑徐徐降下，通往東天之地域的通道亦隨之而打開。

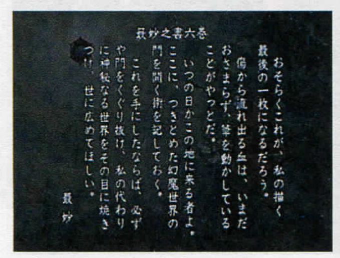




三十一







進入東天之地域後，發覺這裡是由一系列的建築在水面上的庭園所組成的，雖然看似非常複雜，但其實可前行的通道就只有一條。先將「山麗池庭」內的三名三隻眼消滅，接著由右方的門進入「紅鶴廊」，在盡頭發現對岸有一條摺橋，而相信要令摺橋方能到達對岸。左馬介四處細看後發現摺橋旁有一條繩子連繫著摺橋，於是左馬介便拿出弓箭來將繩子射斷，沿摺橋來到對岸的房間，在內拾得彈丸和替身木牌。接著沿路折返再走向東面的迴廊，在大門上的木簾斬斷便能取得最妙之書六卷，書的內容講述最妙用最後一口氣畫下打開通往幻魔世界的方法，而書上的圖案是有一名手持弓箭的人正瞄準六角形物體。

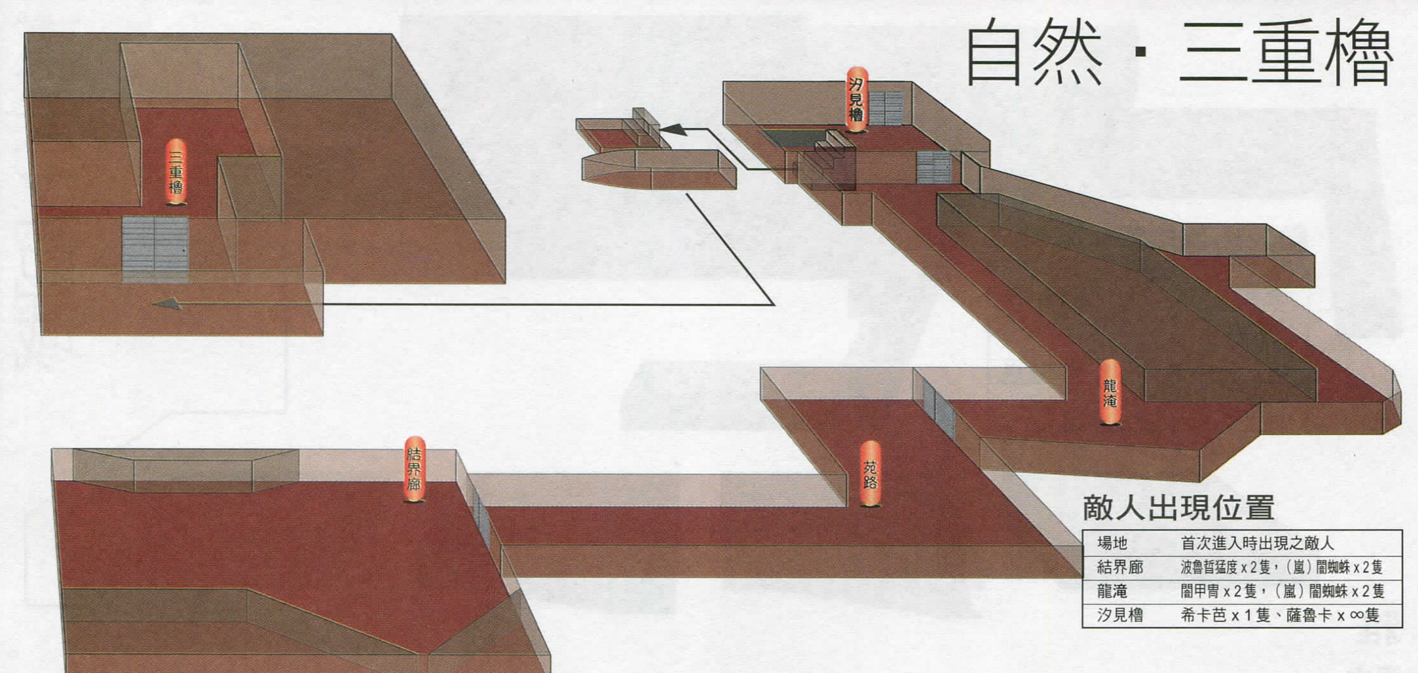




取得後再從大門進入「石宴廊」，先將內裡的兩名闇甲冑消滅，闇甲冑的外型與手長十分相似，不過牠的各種能力都比後者強，而且大手持盾牌令其防禦力大大增強，要戰勝牠亦不是一易事，在與牠們戰鬥前大家最好先儲備一些鬼力，因為用戰術殼攻擊是一種最快和最有效的方法。擊敗牠們後先一直前行進入「禪庵」，在內能取得彈丸和玄武之書三卷，接著再將右上方的木簾斬開便能取得東天之地圖。之後返回「石宴廊」從北面的大門進入「星見櫓」，這裡共分五層每層都有敵人駐守，不過要消滅牠們並不困難，大家只要拿出弓箭從下層向上射擊便可輕易將牠們擊斃。來到「星見櫓五階」時在內有四名闇蜘蛛埋伏，將牠消滅後在屋簷上拾得力石和吸陣符，之後便返回一階從北面的大門到「枯流」處，再將駐守在這裡的兩名闇蜘蛛消滅，最後從右方的門進入「自然・三重櫓」區域。



自然・三重櫓



敵人出現位置

場地	首次進入時出現之敵人
結界廊	波魯哲猛度 x 2隻，（嵐）闇蜘蛛 x 2隻
龍滝	闇甲冑 x 2隻，（嵐）闇蜘蛛 x 2隻
汐見櫓	希卡芭 x 1隻、薩魯卡 x ∞隻

三十二

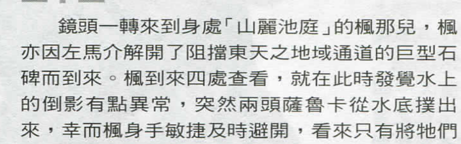


從「枯流」往東行來到「結界廊」，在這裡有兩名波魯哲猛度駐守著，先將牠們消滅，之後在大門旁發現一庭貌似鬼之籠手的結界，這時只要按╳鍵便能吸取結界中的魂，完成後便經「苑路」來到「龍滝」。「龍滝」這個地方由兩名闇甲冑駐守，這時大家可先別理會瀑布下的那名闇甲冑，走到橋中央引守在屋前的闇甲冑走到吊橋上，只要待牠走到橋中央時便揮劍將吊橋斬斷，這樣便可不費氣力地將一名闇甲冑消滅。而此時相信在瀑布下的那名闇甲冑亦走近左馬介了，只要使出一記戰術敎攻擊便可將牠消滅，之後在瀑布中發現密碼寶箱，寶箱內放有遊戲中最強的防具鬼神之具足，而開啟寶箱的方法是左下→右上→右下→左下→右下。

取得鬼神之具足後便進入上方的小屋「沙見櫓」，在樓梯旁拾得丸藥，接著再打開鬼力之泉旁的解謎寶箱取得鬼石，之後利用鬼力之泉回復左馬介的鬼力，另外，大家還可利用旁邊的破魔鏡強化身上的道具和儲存。準備妥當後便沿樓梯以下，再利用停泊在這兒的船到對岸的「三重櫓」，進入大堂後在房的盡頭取得破魔弓，就在此時大門突然鎖上，同時四周湧出數隻薩魯卡，將左馬介重重包圍。





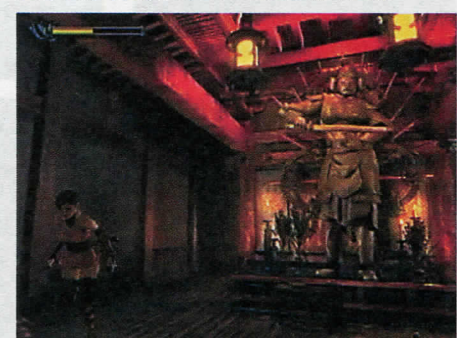


三十三

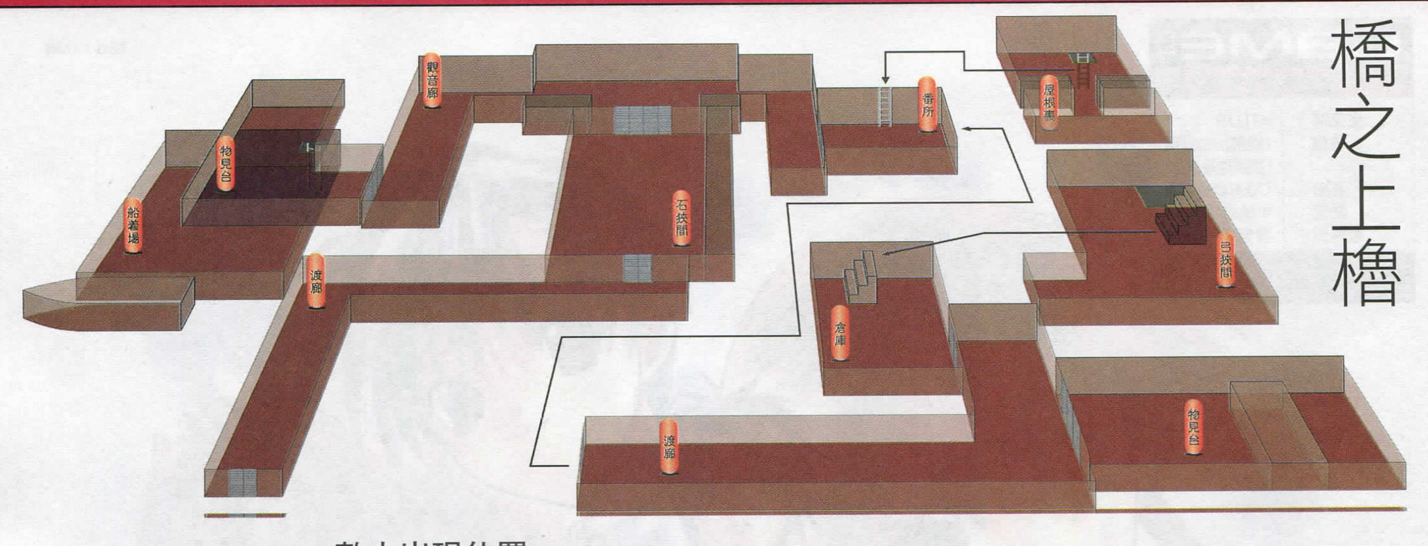
鏡頭一轉來到身處「山麗池庭」的楓那兒，楓亦因左馬介解開了阻擋東天之地域通道的巨型石碑而到來。楓到來四處查看，就在此時發覺水上的倒影有點異常，突然兩頭薩魯卡從水底撲出來，幸而楓身手敏捷及時避開，看來只有將牠們消滅方能繼續前行。擊敗牠們後從北面的通道來到「物見廊」，在南面的大門前拾得苦無，接著進入「東天堂」在內取得藥草和幻魔默示錄・下，而幻魔默示錄・下是講述幻魔王是住在地底的最深處，牠只有進行暗黑儀式時才會展現牠那酷似白色大蛇形態。取得後便離開「東天堂」從右上方的門來到「枯流」，雖然這裡有數頭薩魯卡在駐守，不過大家可以不理會牠們一直向前衝，直至來到「三重櫓」的時候，大家可先在破魔鏡進行儲存，之後便從北面的門進入「橋之上櫓」區域。







橋之上櫓



敵人出現位置

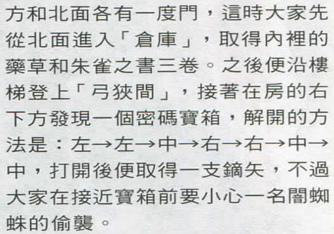
場地	首次進入時出現之敵人	場地	首次進入時出現之敵人
渡郎	刀足輕 x 4隻	觀音廊	刀足輕 x 5隻
石狹間	刀足輕 x 2隻、闇甲冑 x 1隻	橋上櫓・渡廊	刀足輕 x 2隻、弓足輕 x 2隻
		弓狹間	闇蜘蛛 x 1隻

三十四

進入「渡郎」後沿路而行來到「石狹間」，在內取得定角之矢後繼續前行，抵達「觀音廊」後發現

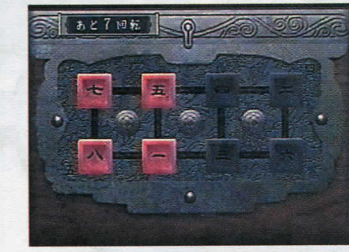


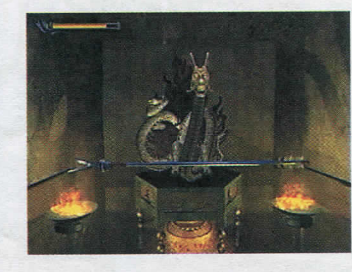
左右兩方各有一條通道，因須要取一件非常重要的道具，所以選擇先往右面進。離開「觀音廊」後來到「番所」，在破魔鏡旁發現一條木梯，爬上後來到「屋根裏」，將前方的兩個木箱打破便能找到玄武之書四卷。接著便返回「屋根裏」再從東面的大門進入「橋上櫓・渡廊」，在「橋上櫓・渡廊」的另一邊有一名弓足輕駐守著，所以大家首要的是以最快速度衝過對面將弓足輕消滅，而此時大家會發現前方和北面各有一度門，這時大家先從北面進入「倉庫」，取得內裡的藥草和朱雀之書三卷。之後便沿樓梯登上「弓狹間」，接著在房的右下方發現一個密碼寶箱，解開的方法是：左→左→中→右→右→中→中，打開後便取得一支鏑矢，不過大家在接近寶箱前要小心一名闇蜘蛛的偷襲。



跟著便返回「橋上櫓・渡廊」從東面的門進入「破魔堂」，進入後發現神像前有一個寶箱，可惜用盡方法亦無法開啟，只好在房內四處調查找尋開啟寶箱的方法，當楓走至內堂時發覺一座龍型雕像，將雕像上的破魔矢取走後，大門上龍型浮雕的爪亦同時降下將門鎖上。看來只有方回上同重量的矢方能解除機關，於是立即將早前取得的鏑矢放在龍型雕像上，果然大門上龍型浮雕的爪再之升起，同時間神像前的寶箱亦相繼打開，取得寶箱內的綠丸之鍵後便沿路返回「觀音廊」。









三十五

當楓返回「觀音廊」的時候，在左面的通路已多了兩名刀足輕和一名手長駐守，以楓的能力要同時間對付牠們可說是一件十分吃力的事，因此大家最好盡辦法逃過對邊，或使苦無以遠距離將對手擊倒。消滅後從西面的「物目台」沿木梯以下來到「船著場」，跟著便乘座停在旁旁的小船到「汐見櫓」，抵達後楓走近大門查看內裡的環境，竟發現左馬介正被一群薩魯卡包圍著，與此同時亦看見遠處有一隻巨型幻魔高速飛來，通知了左馬介後便四看找尋替他解圍的方法，就在此時發現左面船上載滿了火藥。這時鏡頭亦轉回左馬介身上，就在左馬介與一眾薩魯卡對峙的時候，突然間巨型幻魔希卡芭破窗而來，希卡芭告知左馬介暗黑儀式快將開始後戰鬥便立即展開。







GAME PS GAME DATA

生產商：	ATLUS
售價：	7800日圓／12800日圓（初回限定版）
容量：	CD-ROM × 2
記憶：	4 BLOCKS
發售日：	發售中

PS/RPG

Text：小璘



與同學、老師和學校一起來到異世界？！

上期為各位簡單介紹過《Eithea》人物關係、故事背景和遊戲系統後，今期就詳細介紹一下有關戰鬥的內容與及正式開始攻略吧！

考策略的戰鬥

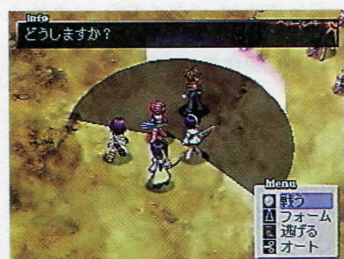
本作的戰鬥除了固定BOSS外，遇上敵人「Germ（ジャーム）」的方法都是在村以外的地方隨機遇上的，而戰鬥過程是以回合制進行，當玩者為同伴輸入好指令後，便會依照同伴的AGI（相等於速度）之高低來決定行動次序，而身為主角的玩者就有控制同伴一切行動的能力，他會在每次回合開始之時決定全組同伴的行動。

全體指令

之前提過主角在回合開始前要先決定全組的行動，而這些行動就有「戰鬥（戦う）」、「陣形（フォーム）」、「逃走（逃げる）」和「自動（オート）」四種。「戰鬥」和「逃走」這兩個行動指令相信不用解釋吧！至於「自動」則是由電腦自動操控所有同伴（包括主角），當玩者想自己操控回同伴時可按×鍵回復。

而「陣形」是決定同伴的位置，用作可同時應付位於不同位置的Germ，玩者可決定所面向的方向以準備攻擊Germ，而一旦使用了「陣形」後，所有同伴就會失去一次行動機會。當中有約十個陣形模式，以迎合不同需要，但在遊戲初時只會出現兩種，要增加模式的數量就要靠主角昇Level才可。

陣形除了用來決定同伴位置外，陣形的外圍還設有防護網來防禦Germ攻擊，減輕所受傷害；不過由於防護網的範圍有限，因此它只防禦到在特定範圍內的同伴。可是，假若其中一位同伴在戰鬥中氣絕時，防護網就會分散為每位同伴一個，當然所防禦傷害會減少，但陣形則仍然保留。





個人指令

當玩者在全體指令時決定「戰鬥」的話，便會進入個人指令，此時玩者可決定每位同伴所作出的行動。在這指令中也有四種行動可選擇，它們分別是「攻擊（アタック）」、「防禦（ガード）」、「道具（アイテム）」和「重新輸入（やり直し）」。要注意每位同伴所使用的武器，是會直接影響攻擊範圍，而若發現同伴未能在攻擊範圍內攻擊到Germ，可考慮改變陣形。至於武器的種類有四種，它們有「劍」、「爪（クロー）」、「槍（銃）」和「弓」，以攻擊力來說，以劍為最利害，其次為爪，最差的是弓；至於在攻擊範圍方面，劍和爪為最大，弓是最小。





第一章 這是突然（それは突然に）

新見翔是就讀明神高校、過著普通生活的高校生。某一天的放學後，翔與同學博司（ヒトシ）、由香（ユカ）和學在課室內閒談之時，得知他們的同學伊藤光（ひかる）即將為了成為明星，而轉校至堀尾學園，令身為光的朋友由香感到非常驚奇，因為她竟對























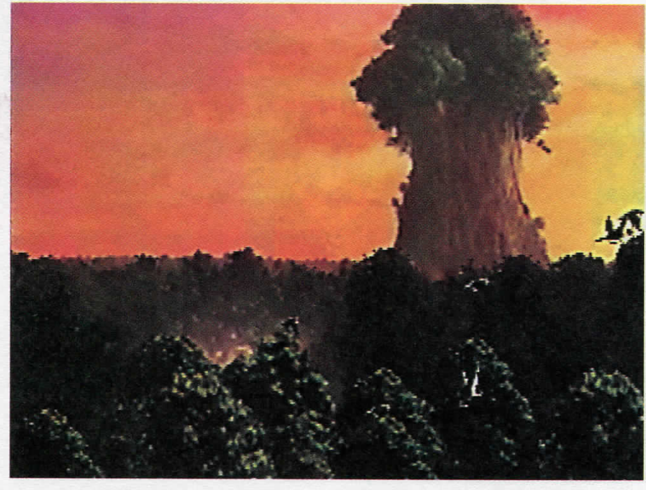
























此事全不知情。就在此時，翔的班主任吉永秋穗老師便帶著光進入課室，向各人宣佈光明天就要轉入堀尾學園，而光亦籍此機會與各人道別。

在他們六人談話途中突然遇上強烈的地震，翔亦因此而昏倒……

翔發現同學與老師們都不見了，課室內只有他和另一位少女。他與那少女素未謀面，但她竟要求翔與她幫助Eithea（アイシア）的艾莉之樹（エレの樹），說罷還消失了。他為此事感到奇怪，於是就沿路走出課室，不過竟發現自己離開了一個山洞！至於眼前所看到的景象，更是一個廣闊無邊的森林，與及一棵壯大的樹木。之後，他看到在其身後有一棵會自己發光的樹木，不禁讓他想起那少女所說的艾莉之樹，同時，他亦漸漸覺得自己是知道有關艾莉之樹的事。

忽然間，有另一位少女竟於會發光的樹中現身，並叫翔拯救艾莉之樹、Eithea的人民，以及這世界。翔不明白為何她所說的話會與之前遇見的少女所說的一樣，於是便問她是誰，然而她只是一直說自己是「艾莉之樹的…」，最後有另一位自稱是魔女，目的就是要消滅Eithea及其人民的少女出現。在魔女與少女在爭持之時，翔的意識便漸漸微弱……

翔聽到很多雜亂的聲音，醒來後才知道剛才只是做夢，不過這並不代表他已安全過來，因為正式的惡夢現在才開始。翔見到他的同學和老師都仍然生存時感到十分開心，可是課室內卻一片頹垣敗瓦！而根據吉永老師和博司說，他們更只是距離剛才的地震數分鐘，而且手提電話也不能與外間接通，相信他們現時的處境十分危險，一定要盡快離開學校。

可能由於剛才的夢境，令翔提高了不少警覺，他奇怪課室明明是在二樓，但在窗內竟被泥土封住，有如沈在泥土內般。不久，在泥土附近走來了數隻怪物，頓時令各人惶恐起來，其中博司與學更害怕得逃走起來，之後翔和其餘的人在安全的情況下離去。離開有怪物的地方，他們發現校內的設施開始崩塌，不過博司與學卻失散了，不禁讓他們擔心，但為了安全起見，吉永老師決定他們先行離去，寄望博司與學能安全離開學校。

在翔帶領之下，他在樓梯上下兩方附近的瓦礫中找到「学食のパン」，最後更來到職員室。吉永老師想到她們可利用防災無線系統與外間聯絡，於是決定入內，順道找尋可用的道具。吉永老師使用了防災無線系統，但始終也是不能夠與名間聯絡，最後她決定放棄並將所得的東西集合起來。她們共找到「フレディの爪」、「傷薬」、兩枝「弓」、十枝「箭」和由翔找到的兩個「学食のパン」，經過分配，由香使用了「フレディの爪」作武器，吉永老師和光則使用弓，而翔因沒有其他道具可用，他唯有使用赤手空拳。

離開了職員室，他們又再次遇上怪物，有了武器的使用，由香立刻上前一手將怪物打死！其後怪物從地上留下一些彈珠的東西，於是便將之拾起來備用。沿路再行，他們從地上發現一枝類似玩具的槍，翔便利用它將怪物消滅，可是那時竟發現那槍消失了，它變成一個按鈕附在翔的手上！這時候，光看到體育館有人影經過，估計是博司和學的他們便立刻前往那裡查看。

他們來到體育館，不論怎樣大叫也沒人回應，最後更被一群怪物圍住，便唯有與怪物一戰。在戰鬥期間，一位少女突然出現在他們面前，她見他們有危險，便上前將這群怪物消滅。這少女的名字是「露（ルー）」，是屬於月光族族人。翔他們聽後感到有點奇怪，便問她是從哪裡進入學校；怎料她竟說自己是從洞穴入口處進來，還說這裡有很多Germ的同伴，並協助帶他們離開這洞穴。翔也認同露的說法，於是答應跟她離開「洞穴」。

最後，他們果然離開了洞穴，而在洞穴外更是一片廣闊的森林！由香不相信這是事實，便轉身問露這是何處，經露的稱，這地方就是位於「伊奧卑洛司（イオピロス）」東面的「移之洞穴（うつろいの洞窟）」。接著，翔返回洞穴看看，可是竟發現學校不見了！而露便解釋這洞穴是與異世界連接的地方，所以洞穴內的景象是會在出現不久後自然消失。

聽到露的解釋後，各人都接受不到這事實，其中由香更認為既然露是異世界人，他們和露是沒理由聽明白對方所說的話的。然而吉永老師卻解釋露說話時，口唇的郁動與說日本語並不吻合，她估計這是因為和一些她們未知的超能力有關。

經過一連串打擊後，各人的身心也感到十分疲累，吉永老師便提意休息一下，而露亦體諒她們的心情，於是便設置帳篷讓她們休息。到了晚上，漆黑的森林竟變得光亮起來，原來那裡的一棵樹竟好像街燈般發亮起來。露向各人解釋，這發亮的樹叫艾莉之樹的幼木，它守護著月光族，甚至擁有維持這世界「Eithea」平衡的能力。接著，他們在帳篷外閒談，露就將Eithea的事介紹給各人。原來這叫Eithea的世界，位於東面、亦是他們現在的身處位置是「伊奧卑洛司」，那裡所住的人是月光族人；至於西面是「優洛尼亞（ユーロリア）」，那裡住的是火龍族人；而北面是「北之聖地雅姆雅姆（ヤムヤム）」；這三處地方都各有一棵艾莉之樹守護著，而聽說雅姆雅姆的艾莉之樹是全Eithea最大的。

說了有關Eithea的事情後，吉永老師就問露為何會來到這洞穴來，得知露為了取回被Eithea的怪物「Germ」帶走的道具才來到這裡，幸好原來翔手上的槍正是她想找的東西。露本來打算叫翔交還給她的，不過由於它除不掉，所以她決定帶翔返回月光族之村「伊奧卑洛司」。由於時候不早，他們決定休息一晚，待明早才出發返回伊奧卑洛司。



RPS

（需要作出回答的RPS，一定要在事件發生開始時選「話をする」）

位置	出現人物	增加LAV之回答
職員室出口	光	ちがうよ（不是啊）

第二章 月光之塔（月光の塔）

第二天早上，翔等人收拾好一切後，便出發前往伊奧卑洛司了。路途上將會有很多Germ出現，為了各人的安全，露便給各人一枚可減低Germ所出的攻擊之「Soul Ring（ソウルリング）」。經過一充滿Germ的小路後，他們終於來到伊奧卑洛司，可是在入村期間卻被守衛恐防他們是火龍族人而阻攔著，幸好最後也能順利入村。

他們一進入村，便到村長蘭度（ランドー）的家，將露遇上翔等人的過程一一說出來，村長得知後，便應承為翔等人調查讓他們返回原本世界的方法。在她們談話期間，天色突然昏暗起來，此時村長的女兒芬娜（フィンナ）發現在翔等人身上有艾莉之樹的精靈穆素拉（ムスラ）出現，它可是只會靠在正義的人身上，由此可證明翔等人並非壞人，而村長亦因為這原因而讓他們留在村內。

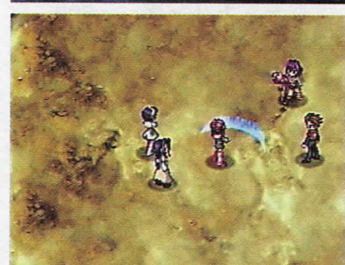
之後，村長帶翔等人到另一處地方，介紹神官長歐烈姬（アウリケ）給各人認識，順道詢問有關艾莉之樹的資料，而歐烈姬便回答她與其他神官調查時遇到困難。說時前那時快，有一位受了傷的神官告訴歐烈姬，若不快將月光之塔最上層的艾莉波塔爾（エレボタル）的BOSS消滅的話，那裡將會崩潰。於是歐烈姬以露讓Germ奪走了槍為理由，要求她消滅月光之塔內所有艾莉波塔爾，同時亦因為翔帶著其族的槍而要求同行，翔在無可奈何之下唯有答應。接著村長就應承為他找出脫下槍的方法，並將用作照明的道具「光跡」交給他。在離開之前，歐烈姬吩咐翔等人絕對不能進入於其家隔鄰的神託所，說罷便到露的家安頓一切了。

之後，在翔等人於露家中休息好，與及到村內購買一些道具後，便出發前往月光之塔，將艾莉波塔爾打敗了。























月光之塔

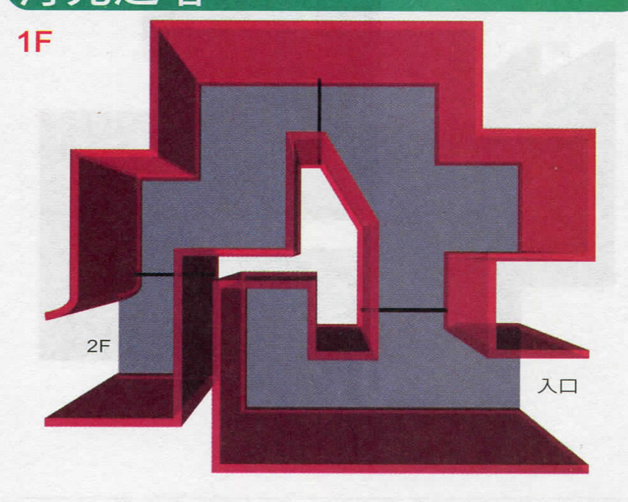
這次是玩者首次進入迷宮內，在能力方面可能會與當中的Germ有很大距離，所以玩者最好先在1F儲Level，約Level 5-6才好繼續上路。至於最頂層的BOSS，牠的力量都不算是十分強勁，主要是牠經常也作出最多3次連續攻擊使玩者無所適從罷了。而隨BOSS會有三隻Germ一同戰鬥，由於牠們的位置都分散了，所以玩者最好先以陣形「Arc(アーク)」將它們消滅，然後才集中對付BOSS。



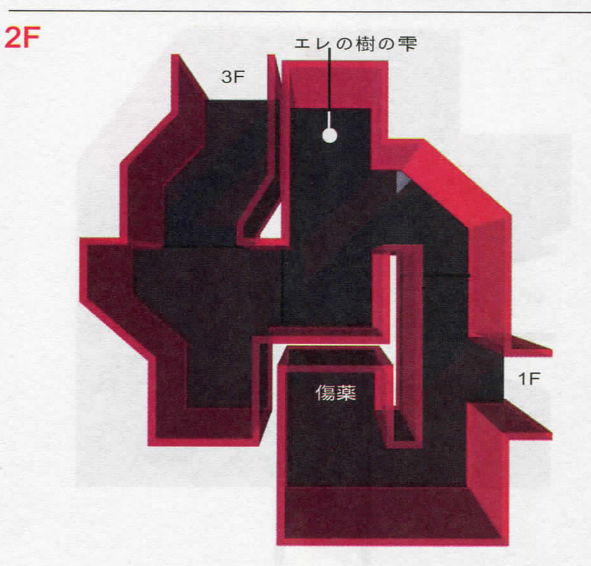


月光之塔

1F

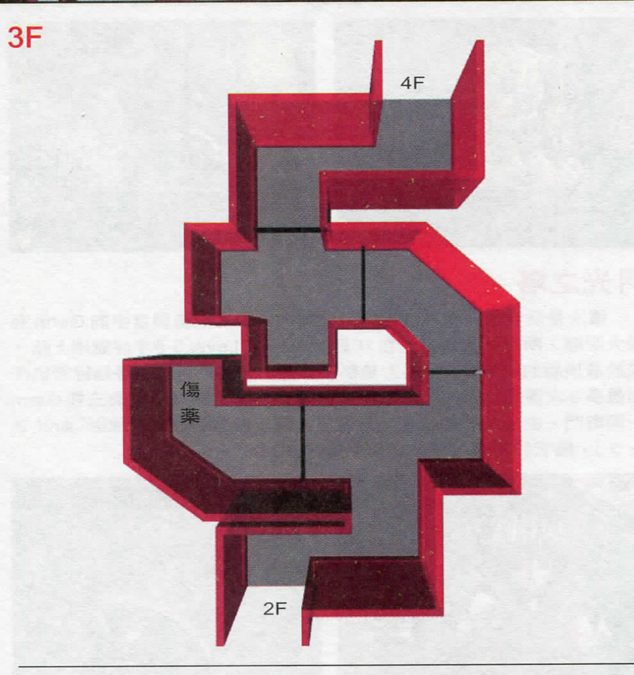


2F

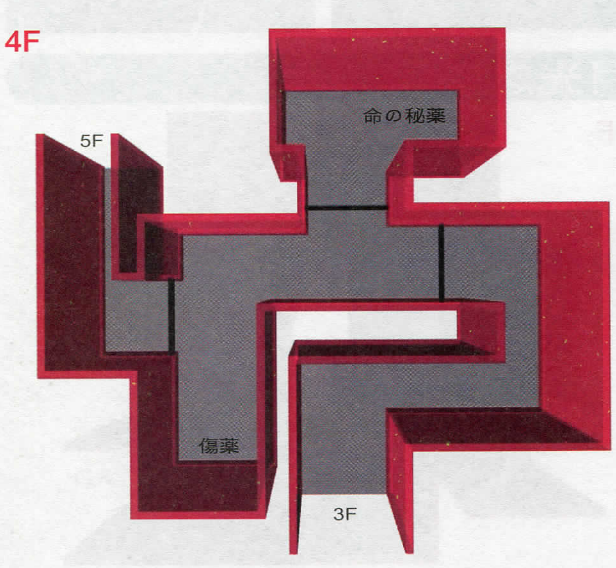




3F



4F

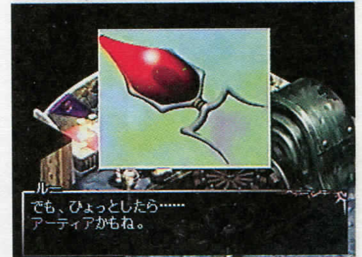


5F

力の秘薬
6F
300 CAN
4F

翔等人將艾莉波塔爾消滅，將月光之塔內擁有神奇力量的「雅提亞(アーティア)」取走後（選「持っていこう」），便離開月光之塔到村長家找村長。可是在村長家外，卻聽到歐烈姬與村長談論著他們是否從異世界來的守護者。接著，他們再到歐烈姬的家，將成功消滅艾莉波塔爾告訴她，但卻沒有把取走「雅提亞」的事告知。之後，他們再前往到村長家，將雅提亞交給村長看，不過村長並沒有收回雅提亞，還將它交由翔保管。而至於村長應承找出返回原來世界的方法，她卻回答各人找不出，於是翔等人唯有失望而回，被迫暫待在露的家。







伊奧卑洛司道具屋

商品	價錢
スナイバーズ	50
ガンナーズ	40
月光族の弓	80
ロングボウ	200
ベアークロー	100
シールドリング	100
プロテクトリング	200
風のバンダナ	60
真赤なスカーフ	80
勇気のバンテージ	240
ソニックアロー	10
傷薬	4
回復薬	12
復活の宝珠	20
毒消し草	6
目覚めの粉	8
ウサギの尻尾	10
万能薬	50
光跡	10

RPS

（需要作出回答的 RPS ，一定要在事件發生開始時選「話をする」）

位置	出現人物	增加 LAV 之回答
森林	由香	別に興味ない（沒那種興趣）
森林	露	本当のことだ（是真的）
在露之家休息時	露	実は俺もそう思った（其實我也是這樣想）
在露之家休息時	光	—
塔 3F	由香	俺も気になる（我也在意）
塔 3F	由香	俺もそう思う（我也這樣想）
塔 3F	露	恐いのか？（害怕嗎？）
塔 3F	露	迷惑じゃないよ（不是討厭啊）
塔 3F	光	役に立っている（很有用）
塔 5F	秋穗	いいよ（好的）
塔 5F	由香	ある（有）

To Be Continued…

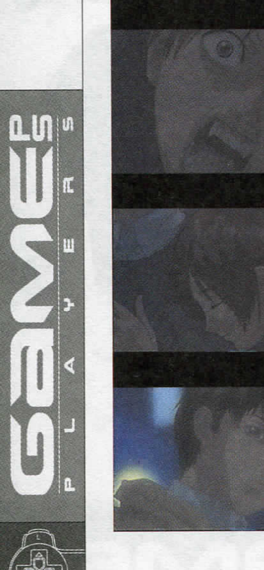


BLOOD THE LAST VAMPIRE 上、下篇

吸血鬼攻略上、下篇（下篇）







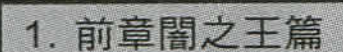
吸血鬼攻略終於到尾聲了，大家完成所有的ENDING沒有？不過由於之前所攻略的故事都寫得比較短，所以其實還有很多「秘密」未露出其真面目的！因此今期除了為大家介紹餘下的結局之外，還會把此作的謎題全部解開，各位有不明白的地方就要留意囉！

後章ENDING（第二部）



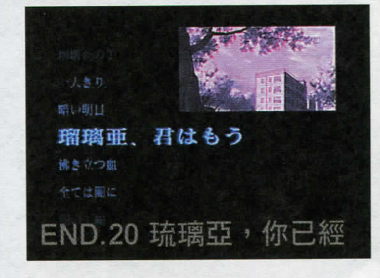
END.19　黑暗的明天

騙人！為什麼，我為什麼會變成翼手的？一定是假的！可是我卻聽到闇之王的聲音，他說我已經成為翼手了，翼手的血液存在於我的體內不斷騷動著，我的身體慢慢起變化！看，我的手已變成翼手的身體，我控制不了它！我要求闇之王放過自己，但是換來的就只有他的嘲弄，我知道，我已經不再是我了，「呀——」！一陣風吹過，地上只餘下我的衣服，而闇之王又再次出動找尋獵物「你聽到我的聲音嗎？」也許…世界將被黑暗吞噬…



流程

1. 前章闇之王篇
2. B.S.S：出現句子「あ…あれは…」時
3. 嗯（うん）
4. 我對那聲音感到害怕…（僕はあの声に怯えた…）
5. 有什麼值得快樂…？（何がそんなに楽しいの…？）
6.我已經是翼手（もう僕は翼手なんだ）



END.20 琉璃亞，你已經

琉璃亞翼手的血再次醒覺，在她想攻擊我的時候，小夜趕到並阻止她，此時琉璃亞也清醒過來並請小夜殺死她。我當然不准許這事發生，可是小夜告訴我琉璃亞因為吸食過我的血液，因此翼手的血已經十分濃厚，她再也不能抑制已經的身體，更會慢慢跟翼手同化。難道是我害了琉璃亞嗎？但我還是不能讓小夜把琉璃亞殺死，可是我的阻擋起不了作用，小夜一下子便把我打昏，到我醒來時只看到滿牆滿地的血紅、鮮豔奪目的鮮血…

流程

1. 前章琉璃亞篇
2. B.S.S：主角望完琉璃亞後、轉頭望著地下時
3. 還有其他像這樣的地方嗎？（他にもこういう所があるの？）
4. 為什麼變成翼手？（どうして翼手になったの？）
5. B.S.S：出現句子「自分が弱かったから…」時
6. B.S.S：出現句子「…あんたがいてくれるから…」時
7. B.S.S：出現句子「他の翼手って知ってるの？」時
8. 擁抱琉璃亞（琉璃亞を抱く）
9. 我會和琉璃亞在一起（琉璃亞と一緒にいられるのなら）
10. 忍耐！（我慢して！）
11. B.S.S：小混混割破琉璃亞的衣服時
12.我能夠做的，就只有和琉璃亞在一起（出來る限り琉璃亞と一緒におてあげよう）
13. B.S.S：出現句子「待て！」時
14. B.S.S：出現句子「いっ…いや…」時





END.21 沸騰的血



END.22 全都在闇黑中

闇之王把父親殺死了，結果我還是救不了他！父親也被闇之王狠狠地咬了一口，血花在空氣中飄散著，我流著淚想起跟父親的往事，拿著劍衝向闇之王，劍深深地刺於闇之王身上，終於他倒下了，一切回歸於平靜。父親靜靜地躺於世上，等待死神的到來，我緊緊地抓住他的手，以淚水來為他送行。走在街上，我發現一切跟以往一樣，從沒改變，他們不會知道我曾經發生過什麼事，而我亦將會跟以往一樣生活，不同的是，父親再也不會出現…

流程

1. 前章究明闇之王篇
2. B.S.S：出現句子「あ…あれは」時
3. ……
4. 我對那聲音感到害怕… （僕はあの声に怯えた…）



END.23 琉璃亞篇

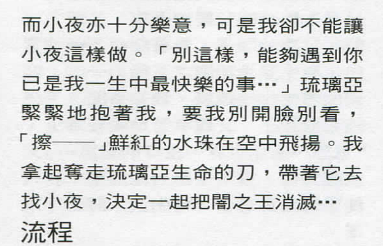
琉璃亞已經抑制不到翼手的血液了，我決定離她而去。可是離去她後卻發現，她不可能沒有我，我也不可能沒有她，於是決定回去找她。怎料此時她的翼手血液再度發作，小夜突然出現想把琉璃亞殺死，我當然阻止她，可是小夜卻說由於琉璃亞飲用過我的血液，令翼手血液變得很濃，再也不可能抑制狩獵人類的本能。我聽後只能緊緊地抱住琉璃亞，是我害苦了她！此時琉璃亞請小夜把她殺死，

小時候因為被燈子攻擊，所以小夜為了救我而把其血液給我。後來我告訴小夜，在她離開後我聽到一把奇怪的聲音，不過並沒有因此而恐懼，她離後卻說我的心已經壞了。我的心已經壞了？小夜向我解釋她的外表不會改變是因為她身上存有翼手的血，而現在我身上亦存有翼手的血，要是一不留神就會讓此血液佔領我的精神，再也不能控制自己的身體。我聽後覺得體內的血液在沸騰著，我的身體漸漸起了變化。「嗚呀——」怪物的吼叫聲…

流程

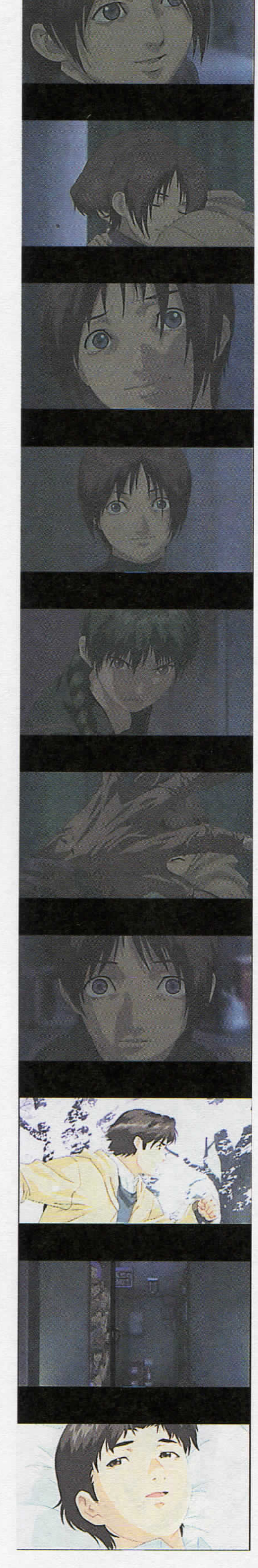
＊BLOOD 需要100以上
1. 前章闇之王篇
2. B.S.S：出現句子「あ…あれは…」時
3. 嗯 （うん）
5. 我接受了那聲音 （そして僕はあの声を受け入れたんだ）

5. 我究竟在幹什麼？ （僕は何をしてるんた）
6. 我…想返去 （僕は…戻りたい）
7. B.S.S：出現句子「僕はまだ人間でいたいんだ…」時
8. 說的是… （そうだね…）
9. 或許是這樣 （そうかもしれない）
10. 是啊… （そうだ…）
11. 聽到那聲音真糟 （あの声を聞いちゃいけない）
12. B.S.S：琉璃亞跟主角在隧道中行走、主角腦裡閃過四個跟琉璃亞相處的情景時
13. 琉璃亞…〔BLOOD 需在 49 以下〕
14. 想得到力量 （力が…ほしい）
15. 哭泣 （泣く）
16. 我知道那地方… （僕はここを知っている…）
17. 也許說一點話比較好 （何を言えばいいのだろう…）
18. ……
19. ……
20. B.S.S：兩人站在門前、出現父親的面時
21. 右邊 （右だ）
22. B.S.S：主角跟琉璃亞逃走、看到父親的衣服時
23. B.S.S：主角拿起父親的衣服時
24. 父親… （父さん…）
25. 走過去 （駆け寄る）
26. B.S.S：出現句子「人の心を殺すんだ」時
27. 我的意思？ （僕の意思？）
28. 為了光明的將來〔BLOOD 需要 85 以上〕 （闘って道を開くんだ）
29. B.S.S：父親死的時候BLOOD 度需在100以下


而小夜亦十分樂意，可是我卻不能讓小夜這樣做。「別這樣，能夠遇到你已是我一生中最快樂的事…」琉璃亞緊緊地抱著我，要我別開臉別看，「擦——」鮮紅的水珠在空中飛揚。我拿起奪走琉璃亞生命的刀，帶著它去找小夜，決定一起把闇之王消滅…

流程

1. 前章琉璃亞篇
2. B.S.S：主角望完琉璃亞後、轉頭望著地下時
3. 還有其他像這樣的地方嗎？ （他にもこういう所があるの？）
4. 為什麼變成翼手？ （ごうして翼手になったの？）
5. B.S.S：出現句子「自分が弱かったから…」時
6. B.S.S：出現句子「…あんたがいてくれるから…」時
7. B.S.S：出現句子「他の翼手って知ってるの？」時
8. 擁抱琉璃亞 （琉璃亞を抱く）
9. 我會和琉璃亞在一起 （琉璃亞と一緒にいられるのなら）
10. 忍耐！ （我慢して！）
11. B.S.S：小混混把琉璃亞的衣服割破時
12. 逃到外面！ （逃げ出す）
13. B.S.S：出現句子「待て！」時
14. B.S.S：出現句子「いっ…いや…」時
15. B.S.S：出現句子「…楽にしてやる」時






我看到燈子跟小夜在戰鬥，此時燈子突然向我的方向飛撲向來，並把我找到樹林去。燈子緊緊地抓著我，她對小夜說〝這種軟弱的生物，你重要的人類在我手上呢。你再過來我會傷害他的…」可是小夜卻表示我對她來說並不重要，於是燈子在我腰部狠狠地攻擊後便離去了。我看到小夜準備離去，立即緊緊地抓著她的腳，要求她幫助我，我不想死！小夜照顧了我一星期，在離開前她留了一個鈴鐺給我，用以抑制我身體中、屬於她的翼手之血。

當時我的記憶被一把奇怪的聲音鎖住了，現在我終於回想起來，可是小夜卻說我的心開始腐壞，因為翼手之血醒覺了，而我亦已經停止成長，已經變成人類以外的生物。聽後我感到很無奈，這不是我所希望的，可是我卻不能改變這個事實。我以後將會一直生存下去嗎，以高中生的樣貌…



對，身上的翼手之血不消失的話，不論多少年我的樣貌也不會有任何改變。可是，我想回去，我想變回人類，我不要成為翼手！

在我不知道該怎麼做的時候，琉璃亞出現在我面前，她擔心的臉容映入我的眼中，令我回想起我們的往事，雖然只交往了一日卻像一輩子這麼久。琉璃亞輕輕的撫摸著我，溫柔的動作像是叫我不要悲傷，一陣心酸湧上心頭，我依在琉璃亞身邊像是尋求母親的慰藉。突然一班小混混把我推開，並調戲琉璃亞，生氣的感覺令我身體內翼手之血醒覺。「啪——」鮮紅的血液染紅了我的雙手…

騷動把警員引來，琉璃亞立即跟我離開這個地方。進入列車後我們進入洗手間清理時，我的淚水不受控制地湧現，為什麼我會做出這種事？琉璃亞靜靜地抱著我像是在給我安慰。之後我們找到了一個地方住，那裡的附近種有美麗的櫻花樹，我們每晚都到那兒散步。飄落的櫻花實在太美，而且又跟琉璃亞在一起，在這一刻我



感到自己是一個幸福的人。可惜幸福的感覺並沒持續太耐，某天回家後發覺琉璃亞不知所縱。我失意的走到櫻樹下沒想到會遇到父親，他說想帶我到一個幸福之國，據知我想找的人也在那兒呢！

雖然跟父親來到幸福之國，可是我卻感受不到半點幸福，反而心中浮現一陣寒意。於是我拍開父親的手，獨自一個人在這奇怪的地方走動。另一邊，琉璃亞拿著一支試管，當中裝載著的東西竟然是豔紅的鮮血，而且還是會動的血！一把聲音在引誘琉璃



亞把鮮血打進身體內，這樣做她就可以得到幸福，琉璃亞疑惑、又帶點恐懼地看血液，考慮著到底要不要試試。在我找到琉璃亞的時候，她剛好想把血打進體內，幸好我及時把試管打掉，並拉著琉璃亞離開這個奇怪的地方。

可是走了數步後，卻看見父親的衣服跌在地上，而前方則看到小夜跟一隻翼手在戰鬥，直覺上我知道牠就是父親。可是當父親看見我想走過來時，小夜趁機攻擊牠，我連忙擋在父親面前，阻止她繼續攻擊父親。此時突然出現一股奇怪的波動，而父親亦站起來走向一間房間內，不明所意的小夜和我，只有跟著父親一起到房間去。原來房間中的是闇之王，小夜看到他後，立即向他作出攻擊，而闇之王在一旁慫恿我攻擊小夜。我也不知道為什麼會聽他的，也許是剛剛她想要殺死父親吧？於是我拿起掉在地上的地，準備向小夜刺向去…

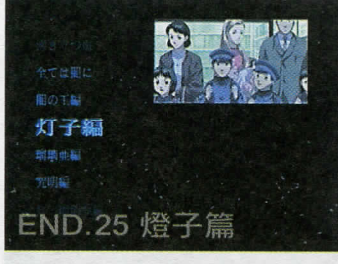
就在此時，父親抓著我準備攻擊小夜的手並搖頭，示意我不應攻擊小夜。闇之王看到父親竟然幫助小夜，於是生氣地朝父親撲過來，並用力地緊咬父親的脖子。看著鮮血不斷地冒出，我生氣地朝闇之王用力一刺，四周的燈慢慢地熄滅，我知道闇之王已被我殺死了。父親辛苦地躺在地上，「意思…這個世界…生存的意思…」父親說完後，雙手便無力地滑落，我只能緊緊地靠著他，任由淚水肆意地滑落。

回家後，我向母親解釋發生過的事，並告訴她父親已經死去。她聽後什麼也沒說，只是靜靜地烹調午餐。吃過午餐後，我、小夜和琉璃亞因為太累而睡著了，醒來後看到母親獨自坐在電腦前，便走過去看看她怎樣了。母親向我說父親是一個優秀的人，並說她沒有事，不用擔心。她向我身後的小夜招招手，要求我倆讓她抱一會兒。晚上，我跟琉璃亞靜靜地坐著，觀看漫天的星辰，現在一切已經解決、也過去了，我們再也不會受翼手之血所束縛，也會繼續成長，十年、二十年、三十年…

流程

1. 前章究明闇之王篇
2. B.S.S：出現句子「あ…あれは」時
3. ……
4. 我對那聲音感到害怕… （僕はあの声に怯えた…）
5. 我究竟在幹什麼？ （僕は何をしてるんだ）
6. 我…想返去 （僕は…戻りたい）
7. B.S.S：出現句子「僕はまだ人間でいたいんだ…」時
8. 說的是… （そうだね…）
9. 或許是這樣 （そうかもしれない）
10. 是啊… （そうだ…）
11. 聽到那聲音真糟 （あの声を聞いちゃいけない）
12. B.S.S：琉璃亞跟主角在隧道中行走、主角腦裡閃過四個跟琉璃亞相處的情景時
13. 琉璃亞…〔BLOOD 需在 49 以下〕
14. 想得到力量 （力が…ほしい）
15. 哭泣 （泣く）
16. 我知道那地方… （僕はここを知っている…）
19. 也許說一點話比較好 （何を言えばいいのだろう…）
20. ……
21. ……
22. B.S.S：兩人站在門前、出現父親的面時
23. 右邊 （右だ）
24.B.S.S：主角跟琉璃亞逃走、看到父親的衣服時
25.B.S.S：主角拿起父親的衣服時
26. 父親… （父さん…）
27.走過去 （駆け寄る）
28. B.S.S：出現句子「人の心を殺すんだ」時
29. 我的意思？ （僕の意思？）
30.為了光明的將來〔BLOOD 需要 85 以上〕 （闘って道を開くんだ）
31. B.S.S：父親死的時候BLOOD度需要是100





雨很大，房屋都被水淹沒了，我緊緊地找住泥土才不至於被埋在山泥中。好不容易站定後，我四處張望希望找到其他人，此時我聽到機關槍的聲音，隨著聲音的方向我找到一間寺廟，我看到小夜和燈子在打鬥著。突然燈子朝我的方向飛撲向來，並抓著我離開了寺廟。抱著我的燈子突然由



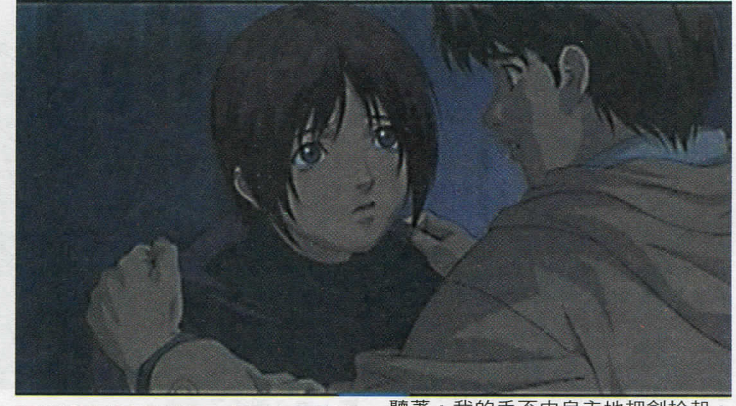
人化成恐怖的鬼怪…

想起來了，一直忘了的記憶終於回想起來，醒來後我的淚不受控制地不斷滑落。此時燈子走進來，我們決



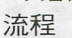
定到街上走走，找到一顆盛開中的櫻樹下靜靜地坐著。櫻花的粉紅花瓣緩緩落下，美麗的紅色像是由血所染成的。血嘛…我望向燈子的脖子，她問我想要嗎？我點點頭，並把頭靠向燈子。血色染紅了我的嘴角，我靠著樹幹捲曲著身子，我知道燈子正在教導我翼手的生存方法。

很快便到白天了，我趁著燈子在睡覺的時候到外面走了一會，怎料回



家後卻再找不到燈子，反而在昨晚到過的櫻樹下遇到父親，他說要帶我到幸福的地方。我靜靜地跟在父親身後，在車上他提及小時候的事，當時他因為山泥傾瀉時找不到我，曾一度失去生存的意欲，就在此時他聽到一把奇異的聲音…

父親把我帶到一個類似迷宮的地方，並把我留在一間房間中。房間中坐著稱為闇之王的人，他說我是他的弟弟，身上流著跟他一著的血液。他叫我到他的身邊去，但是我拒絕了，此時我的身體不受控制地自動移動。過了一會，小夜破門而入，她的刀鋒滴著血，闇之王告訴我那些是我父親



的血，小夜已把父親殺死！

很快地他們進入戰鬥狀態，期間我不斷在想小夜殺死父親的事。此時我聽到燈子的聲音，她鼓勵我把小夜殺死，還說我也有獲得幸福的權利，而闇之王則說「睡吧、令理性安睡、培育出欲望；操縱吧、操縱人類、操縱世界；破壞吧、破壞人間、破壞這個世界吧；最後就是殺戮了、殺吧、殺戮世界吧、殺戮人的心吧！」聽著

聽著，我的手不由自主地把劍拾起，並拿著劍衝向小夜…

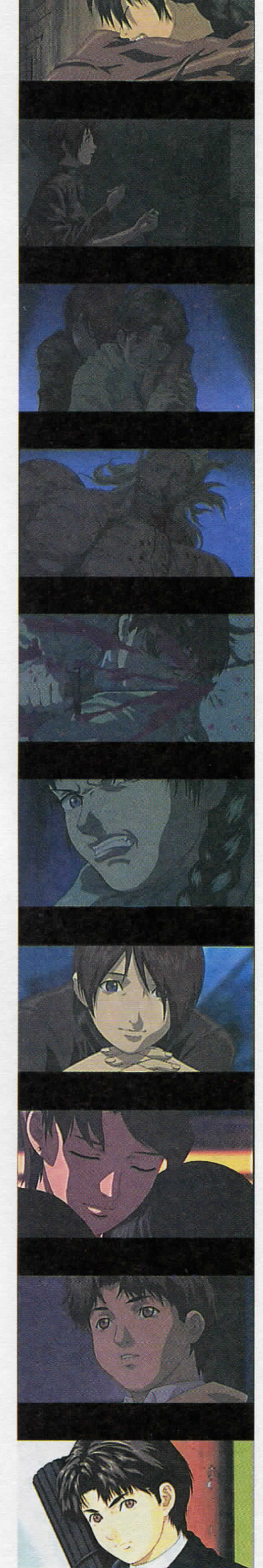
在我快要刺向小夜時，她大叫著要我醒覺！對了，一直令我痛苦的人不是小夜，而是闇之王，於是我把轉移目標攻擊闇之王。由於我身上的翼手之血已醒覺，因此力量大增，不但在他要還擊時跳開，還把劍拋向小夜讓她攻擊闇之王，終於小夜在闇之王撲向她時一刀解決了他。在鮮紅的血液於空氣中盪漾的剎那，我知道闇之王已經死掉，我身上的翼手之血應該已經消失了吧？

我獨自走在街上，看到街道還是跟平時一讓吵鬧，所有人都繼續他們的人生，一切都沒有改變過似的。當然我一定有改變，因為從此以後我將再也見不到父親，不過，相信我將會過著跟以往一樣平靜的生活，再也不會聽到奇怪的聲音，一切都完結了。可是正當我想一切已完結時，我看到新的闇之王了，那是燈子！也許在數年後、也許在數十年後，闇之王總有一天會出現，在我們面前出現…

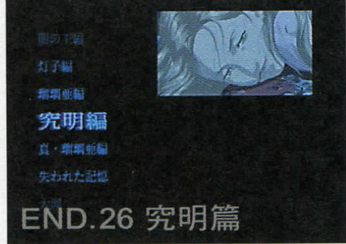
流程

1. 前章燈子篇
2. ……
3. B.S.S：出現句子「来るのだ、私の元へ」時
4. B.S.S：出現句子「人の心を殺すんだ…」時
5. 我的意思？（僕の意思？）
6. 小夜…！
7. B.S.S：出現句子「目を覚ますんだ！」時〔BLOOD 需在 80 以上〕
8. 向橫飛撲（横に飛ぶ）
9. B.S.S：主角拿著刀站起來時









END.26 究明篇

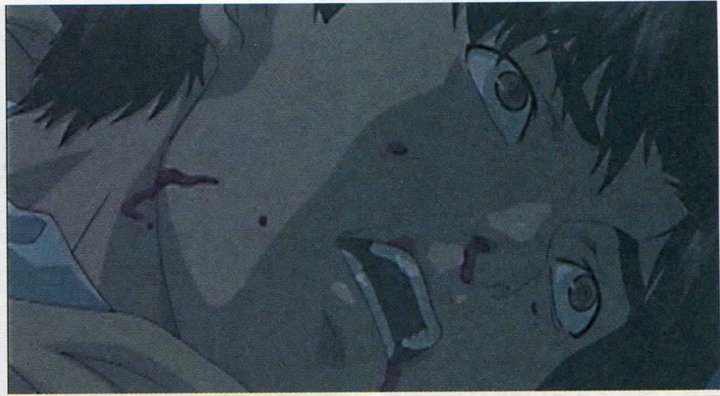
被燈子攻擊後，求生本能令我立即抓著小夜的腳要求她救我，而小夜亦無奈地把我帶到小屋中為我療傷。傷口還在不斷淌血，我痛苦地捲曲著身體希望小夜幫助我，我不想死啊！小夜問我是否真的想要她的幫助，即使再也不能成為人類也一樣？我點點頭，小夜就接著脫去衣服，在我脖子上咬了一口。小夜一直抱著我，像母親一樣慈祥，而我則像一個嬰兒般睡在她的懷裡。接下來的一星期，我都跟小夜一起渡過，她照料我的生活，例如助我吃東西，或是幫我抹傷口。終於，小夜在某天趁我昏睡時，只留下一個鈴鐺離我而去。在她走後我聽到一把聲音說「我會守著你，把你的記憶鎖起來…」我對這把聲音感到害怕…

我終於明白我身上流的到底是什麼血液，也明白為什麼多年後我再次見小夜，她的樣子還是跟從前一樣沒有改變了。我們身上流的是「VAMPIRE」的血，因此身體會停止生長，不論十年、五十年後，我們的樣子還是不會改變。可是這樣子的話，人生還有什麼樂趣可言？我想回去、我想變回人類！可是沒有可能，我身上的血是不會消失的。小夜曾經說過，我們身為翼手是不能為禍人間的，因此要是有哪個翼手不能控制自己的力量、受到「那聲音」引誘，她一定會把他們殺死！而現在我亦受到「那聲音」的引誘，他對我說想得到力量嗎，更叫我放棄這個沒意思的人間跟他在一起。想著想著，我就這樣暈倒在街上…

醒來後我發覺自己在一個陌生人的家中，從他家所找到的照片及錄音帶，我可以確實他想要翼手的血，而他的目標正是我。把錄音帶聽完後，我感覺到那個人就在我背後，於是我立即轉身避過他的攻擊，並且向旁邊的窗跳去。好歹我也算是翼手，因此跳下去後雖然不是算絲毫無損，但至少還能生存，暈倒前我隱約看到父親在我面前…

我知道是父親帶我走的，因此醒來後我第一件事便是找他出來，終於我在櫻樹下找到他。父親告訴我剛剛想殺我那個人的下場，他在家中暴斃，死狀恐怖。父親叫我別留在這兒了，他會帶我到一個幸福的國度。這個國度集合了不同的人並操縱他們，而同伴亦正在慢慢增加呢！看著父親溫和的笑容，我只有點點頭，跟他一起到那個「幸福之國」，在前往途中他更跟我提及往事…

當父親把我帶到一道門之前，我因為害怕而拍開他的手並跑開，此時父親遇到小夜，他為了小夜照顧我的事而向小夜道謝。我在這個奇怪的地方四處亂跑，我進入一個房間，看到跟燈子一樣髮色的屍體躺在床上，我感到嘔心因此很快便離去了。走著走著，我感到自己已被翼手包圍了，而眼前剛看到有一道門，便立即衝了進去。



在那裡，突然有一把聲音說「你來了，我的弟弟」，他說我跟他身上流的是相同的血，因為我身上所流的，是小夜的血。過了一會小夜到來，闇之王跟她「打招呼」，說大概八十年沒跟她見面了吧？最後，他再次轉頭過來，這次他告訴我，小夜把我的父親殺了。父親死了？疼愛我的父親，被小夜殺死了？

他們戰鬥的時候我感到十分困惑，到底我該怎麼辦？小夜是我的救命恩人，可是是她把父親殺了，我該恨她嗎？而闇之王及燈子又一直聳勇我把小夜消滅。幸好我在攻擊小夜前醒悟到，一直害我難過的人是闇之王，因此本應刺向小夜的劍轉向闇之王，而小夜亦趁機把闇之王殺死。一直困擾著我的事解決了，我身上的翼手之血亦消失了…

之後，將所有事都已解決的我竟然看到燈子，而且她還向我招手。我走過去後她立即抱著我，我輕輕地靠著她，突然感到一股殺氣，於是立即推開燈子，果然她又想咬我了！此時小夜跳下來攻擊燈子，而燈子亦輕鬆地避過，她說地震過後，人人的心都發狂了，更發現人的心真的十分脆弱及污穢，父母在她面前被奪去生命，因為她的血是天生被咀咒的。此時她聽見闇之王的聲音，她決定接受翼手之血，決定向人類報復。翼手的血真的很強很強…「可是這一切也該結束了」燈子說完後，小夜向她砍了一刀，血由燈子的頸部不斷流出，而燈子亦倒下了，可是她卻在笑說「也許沒有了翼手之血，才能得到幸福…」

流程

1. 前章究明篇
2. B.S.S：出現句子「あ…あれは」時
3. 啊…嗯
（う…うん）
4. 我十分害怕那聲音…
（僕はあの声に怯えた…）
5. 我究竟在幹什麼？
（僕は何をしてるんた）
6. 我…想回去
（僕は…戻りたい）
7. B.S.S：出現句子「僕はまだ人間でいたいんだ…」時
8. 說的是…
（そうだね…）
9. 或許是這樣
（そうかもしれない）
10. 是啊…
（そうだ…）
11. 聽到那聲音真糟
（あの声を聞いちゃいけない）
12. 把櫃子打開
（引き出しを開けてみる）
13. 觀看照片
（写真を見てみる）
14. 是藍色的錄音帶
（青いテープだ）
15. 飛落〔BLOOD 需在70以上〕
（飛び降りる）
16. B.S.S：出現句子「私にとって、すべてはこの土地から始まったんだ」時
17. ……
18. B.S.S：兩人站在門前、出現父親的面
19. 直行吧
（まっすぐだ）
20. 離開房屋
（部屋を出る）
21. 是左邊
（左だ）
22. B.S.S：出現句子「人の心を殺すんだ…」時
23. B.S.S：出現句子「邪魔をするものは消してしまえばいいわ」時
24. 我的意思？
（僕の意思？）
25. 小夜…！
26. B.S.S：出現句子「目を覚ますんだ！」時（BLOOD 需在80以上）
27. 向橫飛撲
（横に飛ぶ）
28. B.S.S：主角拿著刀再站起來時
29. B.S.S：出現句子「あなたは私の中だ生きていくの」時





END.27 真・琉璃亞篇



跟琉璃亞逃出來後，我們在雨中依偎著睡覺，雷聲令我記起幕幕往事。我在夢中回想起被燈子攻擊、被小夜救回、身體上留著小夜的血等事情，一直封閉了的記憶浮現腦海，我終於明白我的身體是怎麼回事了！原來我跟琉璃亞一樣也是翼手，大家都會變為可怕的怪物。今後我該怎麼辦？已經沒地方可去吧？我看看身旁的琉璃亞，怕她著涼於是把衣服脫下來讓她穿著，怎料卻把她吵醒了。今後我們該何去何從？

結果我們找了一個廢墟居住，因為翼手不喜歡陽光，所以我們白天睡覺晚上活動。可是我還是感到十分疑慮，於是便問琉璃亞她為什麼會變成翼手，她說因為自己十分弱，想藉此變得更強，還告訴我很多翼手都以殺人來換取鮮血，但她不希望自己變成這樣，更想變回人類！說著說著，突



然響起一把奇怪的聲音，琉璃亞的身體起了變化，翼手之血又再次騷動了！我抱著她叫她忍耐，我會一直陪在她身邊的！

到了晚上，我們決定到街上逛逛，怎料琉璃亞又再次發作，我抱著她要她忍耐時，一群小混混來找我們麻煩。我因為被揍而倒在地上，只能白白看著琉璃亞被他們欺負。此時琉璃亞因為看到我被他們打而生氣，繼而令翼手之血騷動起來，變成翼手的她不但把小混混們殺掉，更滿手鮮血地大笑，我立即跑過去抱著她令她冷靜下來，並且離開這個地方。

經過這件事之後，我感到琉璃亞有點地方改變了，於是我決定離她而去。我返回她從前的家，一直在想我們的事，最終的答案是我不能沒有她，她也不能沒有我。正當我準備回去時，我看到地上放著我們上次買的吸血鬼故事書，我拿起來看的時候，發現當中夾著一包火柴，是上次去的那間「人妖吧」的廣告。為什麼會夾在這兒？突然我明白了，相信那些人妖姐姐是我們的同伴，大家都是翼手。由於相信他們可能會有辦法或藥物令琉璃亞不再發作，我決定去找那班人妖姐姐。

可是此時我突然再次聽到那把奇怪的聲音，「你是闇之王嗎？」我問他，可是沒有得到回答，但我知道此時琉璃亞一定發作了，於是趕緊去找那班人妖姐姐。我不斷拍門卻得不到回應，由於擔心琉璃亞於是我決定放棄，可是我不知道原來他們就在裡面，在我離開後他們才探頭出來看。回到家看到琉璃亞果然發作中，此時小夜突然出現並想攻擊她，而琉璃亞則跳開並大笑。

我著急地呼喚著琉璃亞的名字，她終於清醒過來並請小夜把她殺掉，我連忙阻止小夜這樣做。可是小夜卻說由於琉璃亞飲用過我的血液，而我的血液亦是小夜的血液，又跟闇之王都十分相近，所以血液變得濃重，琉璃亞因而變成中毒狀態，很難去抑制翼手的欲望，除了死之外別無他法。而琉璃亞亦表示她寧願死也不想再做翼手，而且遇到我已經十分幸運。難道我真的要看著琉璃亞離我而去？

「我的任務已經完成。」小夜沒有再拿著染血的刀，只是靜靜地停在車前，跟黑夜人報告自己再也不用追殺翼手。而另一邊廂，則是靜靜躺著的我及琉璃亞，當然小夜準備攻擊琉璃亞時，我的翼手力量完全醒覺，於是我取代了闇之王的力量，琉璃亞也不用死了。可是由於被小夜斬了一刀，大量失血的她還是有生命危險，幸好此時人妖姐姐們趕到，連忙把我們送到醫院去。而琉璃亞身上流的，是全新的血。新的血輸入體內，再也沒有翼手的成份，而這些血將會一直陪著琉璃亞，直到永遠。





流程

＊前章琉璃亞篇不能已得知琉璃亞的過去
1.前章琉璃亞篇
2.是嗎？
（そうだね？）
3.為什麼變成翼手？
（ごうして翼手になったの？）
4. B.S.S：出現句子「自分が弱かったから…」時
5. B.S.S：出現句子「いいよ、謝らなくても」時
6. B.S.S：出現句子「他の翼手って知ってるの？」時
7.擁抱琉璃亞
（琉璃亞を抱く）
8.因為我要守護琉璃亞
（琉璃亞は僕が守るから）
9. 忍耐
（我慢して！）
10. B.S.S：小混混割破琉璃亞的衣服時
11. 逃到外面！
（逃げ出す）
12.看火柴
（マッチを見る）
13. B.S.S：出現句子「琉璃亞…もしかしたら琉璃亞、また翼手の血が騒いで…」時
14. B.S.S：出現句子「待て！」時
15. B.S.S：出現句子「いっ…いや…」時
16. B.S.S：出現句子「…楽にしてやる」時





救雞行動





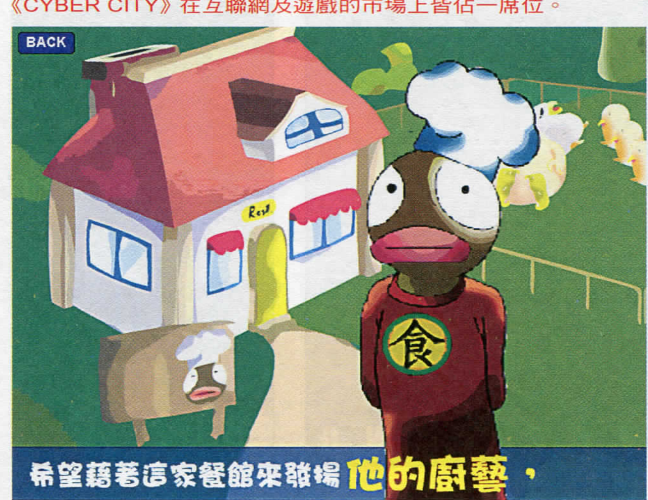


同你介紹遊戲兼做訪問

生產商：NETFUN
發售商：NETFUN
發售日：3月20日
遊戲類型：ACT



大家有沒有聽過「NET FUN」呢？沒聽過的話，總也應該知道或玩過《CYBER CITY》吧？由「NET FUN」所製作的《CYBER CITY》是全亞洲首個互動模擬城市網站，當中提供十多種小遊戲，並以「ZONE」的形式供數個使用者同時遊玩。以六年前的互聯網世界來說，的確非常有吸引力，亦因此《CYBER CITY》只推出了一年多，便已有多達十八萬的會員。無奈因經濟問題，「NET FUN」決定收費（一年180港幣），令原來十八萬的會員人數，急速下降至不足一萬，一度面臨倒閉危機，不過這些都在他們預料之中，並沒有因此而感到徬徨或懷疑收費是否不是一個好的做法。此時「志鴻」(EXCELL)入股，而現在更得「長實」及「ENTERPRISE ASIA」入股，得到這些強大的勢力支持，再加上「NET FUN」的努力，現在他們的收費會員已多達十萬人以上（一年360港幣），足以證明《CYBER CITY》在互聯網及遊戲的市場上皆佔一席位。



最新動向

除了《CYBER CITY》之外，「NET FUN」亦致力發展網路遊戲，及舉辦各種不同的活動（例如之前曾經以中秋節燈謎形式，跟會員進行問答比賽），以跟會員作更多的互動。「NET FUN」表示主力還是會放在網絡發展方面，不但嘗試令《CYBER CITY》同時參與的人數提高（現在最多只可以同時四個人玩一個小遊戲），亦會作多方面嘗試。例如快將推出的《救雞行動》，不但使用全3D畫面，更推出多個版本，首先於網上推出前傳，供玩者於網上先玩為快，並參與「NET FUN」舉行的比賽，其後跟「豐澤電器」合作，只要在「豐」購買足夠價錢的產品便可免費得到遊戲，最後更會以漫畫的形式來令角色們繼續生活。不知「NET FUN」會否推出角色們的精品呢？（笑）

有關《救雞行動》

此作的主角名叫阿平，是一隻懂得聆聽人話的特殊雞，牠得知廚師為了想把自己的廚技發揚光大而需烹調牠們。為了拯救農場的雞們，身為阿平的玩者要於短時間內在農物中找尋可用的材料，再把這些材料提供給廚師，不然農場中的小雞都會淪為美食，被燒雞愛好者吃掉。







有關比賽

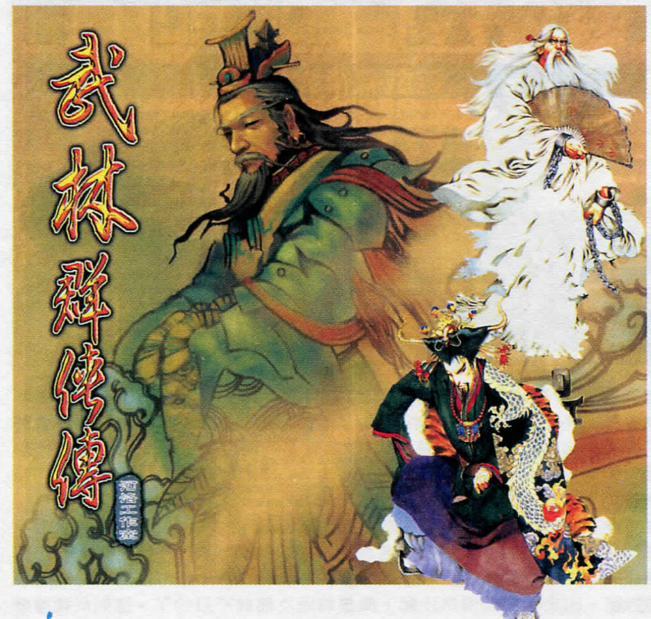
獨樂樂不如眾樂樂，各位不妨參力「NET FUN」舉行的比賽吧，獎品很豐富呢！比賽內容是最快完成正傳遊戲，想參加的玩者要先到 http://www.netfun.com 把前傳完成，然後填寫參加比賽的登記表，並把正傳完成及把分數記錄在排行榜便可以了！比賽由2月20日下午12:00開始，至3月20日下午12:00完結，各位可在這期間到「NET FUN」參加比賽呢！



隨風

生產商：河洛工作室
發售商：智冠科技
發售日：預定三月
遊戲類型：RPG

由打雜到大俠…



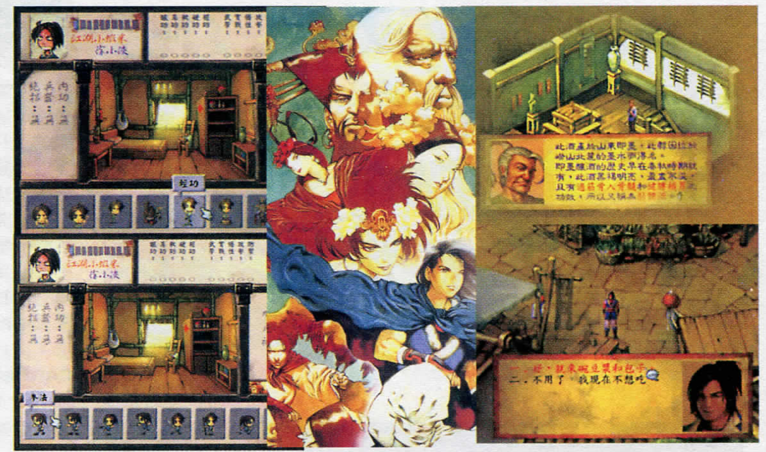
為了朝拜英雄像而到洛陽城？雖然這個不是太偉大的目的，但其背後隱藏的理想卻很遠大－朝拜英雄像，當然是想成為英雄啦！但是要由一個名不經傳的小伙子，要如何由「江湖小蝦子」變成大俠或是劍客呢？幸好主角的運氣尚算不錯，不但認識了逍遙谷大弟子谷月軒，還令對方身中奇毒，到底這是幸或是不幸呢…？

四處逛或是睡一睡？

基本上此作的自由度十分大，大部分時間都可供玩者自由活動，從而在自由活動中提升主角的知名度、以出現不同的事件。自由活動時，玩者除了可以接受各式各樣的任務，還可以在洛陽城四處走動，看看有什麼好吃好玩的，例如賞賞花、喝喝茶、聊聊天，別以為這樣做浪費時間，因為這些活動都會直接影響主角的能力值及屬性呢！

再沒有一書走天涯

從前的武俠遊戲嘛，要學武術還真兒戲，找到哪本經書，裝備某種武器，轉妥經就由小打雜變成大俠士。不過在此作中，這個理論將不再適用，要成為世界第一大俠客？由低學起囉！平時跟路人甲聊天、向路人乙學習茶道、或是看看路人丙的武林秘笈，不但能力值會提升，甚至連自創武學或是成為一代宗師都不再是夢想！



生產商：ESP
發售商：大宇資訊
發售日：預定3月
遊戲類型：RPG

魔法、不是女巫的專利



位於赫梅爾島北方，有一條開拓者之村；在村莊的旁邊，有一個小山丘；在小山丘上，有一座英雄的墓地，英雄名叫達因；墓地前有一個紅髮的少年亞里士，來自不知名的地方，卻有一個眾所周知的願望，就是到外面去冒險，跟他最崇拜的達因一樣－成為英雄。

男孩、女孩和奇異生物

除了主角亞里士之外，遊戲還有另一位主角－女主角露娜，他們是兩個雖然平凡、但卻有著不平凡使命的人類，再加上一隻奇怪的生物「拿魯」，就這樣他們展開了旅程。他們到底背負著什麼的使命？不知道！只知道這是一個存在著神、魔的世界，而且大部份人都會在日常生活中使用魔法，就如人會呼吸般自然。

自由戰鬥不用動手

儲LV一直是RPG中令人煩悶的項目，不過此作應該不會令各位出現這種感覺，因為遊戲可以採用AL制，玩者除了可以直接委託電腦戰鬥之外，還可以使用之前設定的戰鬥模式，不但節省時間，又不用一直按掣戰鬥，不過使用這種方法風險會比親自戰鬥大，都是多點儲存較好！

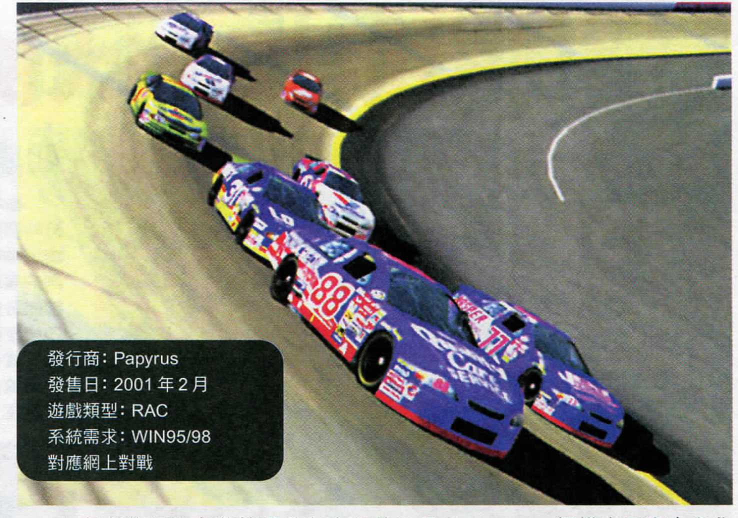




TEXT：小悠

《NASCAR RACING 4》

賽車遊戲新作巡禮



發行商：Papyrus
發售日：2001年2月
遊戲類型：RAC
系統需求：WIN95/98
對應網上對戰

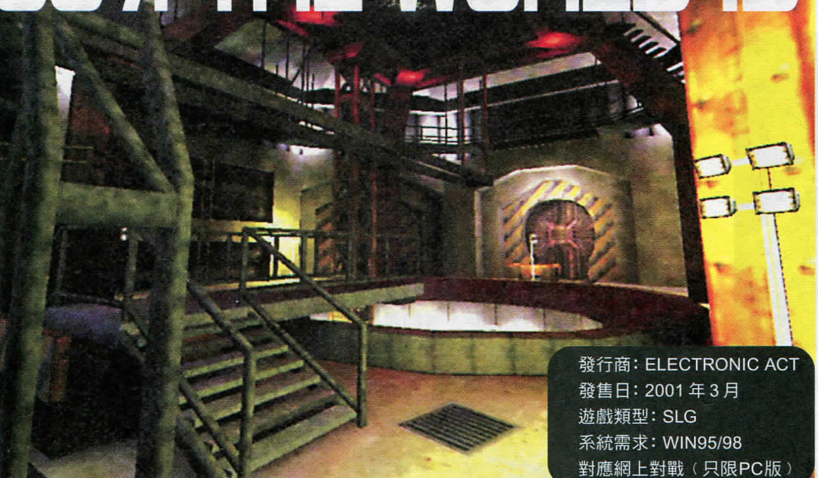


大家喜歡玩賽車遊戲嗎？在本年的2月Papyrus便推出了賽車名作《NASCAR RACING》的新一輯，相信在日本和歐美的狂熱FANS是絕對不會錯過的了！ Papyrus是以製作傳統RAC遊戲而著名的開發商，今次推出這個NR4是對應網上對戰的呢！透過Sierra Studios的WON.net是可以作43名玩者同時對賽！現在讓筆者來介紹一下吧。

今次的NR4是以2000年度的美國雲斯頓杯和歐洲的法國公開賽作為舞台，對賽的車手也是參加這兩個大賽的實名車手。NR4和前作有所不同的地方是已經不再是用上一代的DOS作遊戲的程式開發了，今次的新作是可以用OpenGL和Direct3D對應，出來的畫面當然比起上集是有過之而無不及的了。這對於速度感和畫面的解像度也有明顯的進步，不過這遊戲有許多畫面OPTION可以讓大家選擇，所以即使功能不能完全對應的PC也可以進行遊戲的。為了可以使VIDEO CARD的最大解像度全面上升，利用了Nvidia製作的GeForce2 Ultra便可以展示2048×1536的畫面。這遊戲和其他同類型遊戲的最大分別是在於賽道上，NR4是重重複複的環繞著同一個圈跑的，十分富速度感啊。

007: THE WORLD IS NOT ENOUGH

新一輯007系列密探對戰正式登場！



發行商：ELECTRONIC ACT
發售日：2001年3月
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98
對應網上對戰（只限PC版）

一提起007的遊戲作品，大家不奇然會想起在N64上推出的「金眼睛」。事隔多年，007系列終於在今年的3月推出新作，是在2000年春天公開播放的《THE WORLD IS NOT ENOUGH》遊戲化的作品。今次的007是利用次世代技術製作的，利用《QUAKE III》的程式把新的英國特務故事搬上PC和PS2之上。來一個007的遊戲簡介吧！

和電影版的故事是一模一樣的，不過遊戲會將整個故事化成為10個MISSION。當然地在故事中耳熟能詳的人物也是會在遊戲之中登場，不單止是忠於原著，連在遊戲中新登場的人物也是擔當重要的角色。除了人物之外劇情也是忠實移殖的對象之一，例如在劇中出現的X光眼鏡將會以第一人稱的視點重視出來。和上一集一樣的是，戰鬥是用上和《QUAKE》一樣的模式，玩者是可以換上不同的武器執行任務。不過最吸引人的始終是007的對戰模式，而且今次是可以在PC版作網上對戰的，十足像QUAKE一樣！



Munitions Belgique PS100



Iac Defender



Koffler&Stock KS7





發行商	Studio Mebius
發售日	2001年4月予定
遊戲類型	AVG
系統需求	WIN95/98/2000/Me/NT

以「惡夢」和「絕望」等題材創作故事而聞名的Studio Mebius今次向新的題材挑戰，便是今次筆者要為大家介紹的《SNOW》了。以「戀愛」和「冒險」作為這個作品的題材，是Mebius未有試過的呢！以飛鳥的原畫人物加上高解像的畫面，相信期待這作品的人也有不少。在《SNOW》之中除了是使用新的題材創作之外，連遊戲的系統也是加入了不少的新要素。現在便來看看遊戲的詳細介紹吧！

被萬年雪蓋著的村莊中誕生的戀愛物語

在遙遠的往昔，天空之中是有著龍的存在。這條在青空上隱逸的龍是掌管著雪的公主。有一天，她戀上了大地上的一個男生。可是，這是一個不能被認同的一段戀愛來。於是，龍降雪於大地之上。這厚厚的冰雪令一切也變成了白茫茫一片，像是把大地上對那男生的思念切斷一樣。而在大地上的那個男生執起一把大劍，他向天上的龍作崇拜、祭祀……那把大劍便是一把切斷今生的靈劍。他對龍的思念借此直奔向天上去。而天上的龍，破禁地舞降在大地之上。對男生的思念已經抑制不了，二人相戀起來，並結下了小生命。可是，這破禁下凡的人龍之戀只能以悲戀告終。龍受到了上天的懲罰，親子三人也遭到被分離的後果。最後只是遺下各種憶測，這個傳說也來到閉幕的時候了。而在萬年過後的現代，這個物語又再次開始了。那個悠久的思念超越了時間和空間，被這萬年雪所掩蓋著的只有是真實。被萬年雪所包圍著的一個郊外村莊，龍神村，主角被表姐拜託到那兒的一間古老溫泉旅館幫忙。可是在前往龍神村的途中他遇上山泥傾瀉的意外，身受如瀕死的重傷。而在意識消失的時候，聽到一把不思議的聲音……在主角清醒過來的時候，身上的傷已經沒有了，更在表姐經營的溫泉旅館，龍神天守閣之中。為什麼會無事生還呢？在他所遇上的少女之中隱藏著答案……





JP Idol Sniper

TEXT：MARKS

PROFILE

本名：真中瞳/Manaka Hitomi
出生日期：1979年10月30日
年齡：21歲
出身地：大阪府大東市
星座：天蠍座
身高：167cm
血型：A型
三圍：B83/W58/H85
興趣：鋼琴、小號

雖然真中瞳並不是個很出名的名字，但曾經參與過不少有名的節目，如99年的NTV「前進吧！電波少年」和上年初的連續劇集「編集王」，而最近亦負責了朝日電視的節目—「NEWS STATION」運動部份。此外，她亦擔演了5月份上旬上映的電影「人存在的事實」的女主角，這可是真中瞳首次擔任主角的電影。以真中瞳故鄉「大阪」為舞台的這套電影是講述一個被其愛人(上司)拋棄的女子(真中瞳)轉到大阪做OL的工作，巧合地遇到認識的同僚，最後萌生出愛意的戀愛故事。

真中瞳 Manaka Hitomi

天廣直人的12位天使正式登場!





Sister Princess

4月4日起每週星期三24：25~25：15
東京TV系播放予定

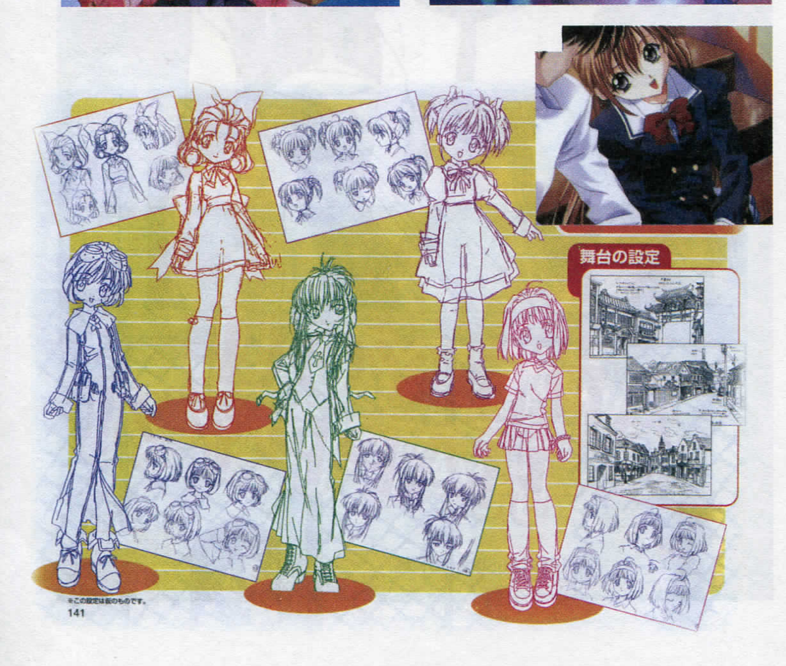
TEXT：小悠

(c)天廣直人 / 公野櫻子 /Media Works / Sister Princess製作委員會

近來於日本遊戲雜誌界捲起了一陣美女風，各本書的封面紛紛也以美少女為主題推出。其中以「電擊」的天廣直人和Sasaki Mutsumi兩位最為人注目，原因是他們的專欄人物均在這一季遊戲化和TV動畫化。Sasaki Mutsumi是一位有名的人物設定，代表作有《Memory Off》和《HAPPY LESSON》。其中《HAPPY LESSON》和天廣先生的《Sister Princess》同期在下個月公開播放TV動畫呢！所以筆者便在這一期為各位可愛的讀者介紹其中一個作品了。

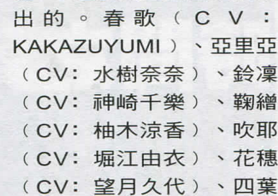
《Sister Princess》是源於日本遊戲月刊《電擊Gs Magazine》上原創的讀者參與專欄，現在已經由書刊專欄的框框中跳出來和大家見面了！12位可愛的小天使是出自插畫大師天廣直人的手筆，由2000年的3月起開始負責為《電擊Gs Magazine》畫封面人物，並開始了有關《Sister Princess》的創作。這個專欄的性質上其實是和之前同樣在書刊上由七瀨先生連載的《Seraphim Call》是差不多，而在這個專欄成功之後也有動畫化於電視螢光幕上出現。當然《Sister Princess》也非常受歡迎呢！在今年的3月將會於PS上推出AVG遊戲和音樂大碟，接著還在4月4日於東京TV系公開播放TV動畫作品，與之前七瀨的作品一般步向多元化方向發展起來。而TV動畫的故事是和PS遊戲的背景一樣，是發生在2月13日。妹妹們為了從外地回來的哥哥（主角）而舉辦了PARTY，在這個PARTY之中主角和久違了妹妹再會，可是當中有不少突如其來的事情發生了。除了兄妹重逢之外在PARTY中主角結識到千春、四葉和亞里亞，在這期間主角和妹妹們有約會等等事件出現呢。至於聲優方面已經全有定案了，不論是TV動畫或是PS遊戲版也是由她們演出的。春歌（CV：KAKAZUYUMI）、亞里亞（CV：水樹奈奈）、鈴凜（CV：神崎千樂）、鞠繪（CV：柚木涼香）、吹耶（CV：堀江由衣）、花穗（CV：望月久代）、四葉（CV：半場友惠）、千影（CV：川澄綾子）、白雪（CV：橫手久美子）、雛子（CV：千葉千惠巳）、衛（CV：小林由美子）、可憐（CV：桑谷夏子）。













TEXT：時雨



主唱：宇多田光
發售商：東芝EMI
發售日：2月16日
價格：1048日圓

Can You Keep A Secret？

單是看這張唱片的封面，已感覺到宇多田光的形象和以前大大不同，看來入了大學讀書後的宇多田比以前成熟了許多呢！接著把歌曲聽了又聽，聽了又聽，不知不覺間已REPEAT了好幾十篇……其實筆者一直覺得宇多田近期的作品有「跌WATT」的趨勢，但這首歌能令聽眾對她重拾信心，它最令筆者佩服的不是歌曲的旋律或者是宇多田的唱功，而是宇多田能夠自然地流露出「女性向男性告白」這一份感情，這不是普通十來歲的少女可以做到的（不用說，這首歌是她自己作曲作詞的），宇多田不愧是日本樂壇難得一見的天才呢，還有值得一提的是本曲是近期大HIT日劇《HERO》（由木村拓哉和松隆子主演）的主題曲，不過說真的這首歌和劇集的內容並沒有什麼關係……

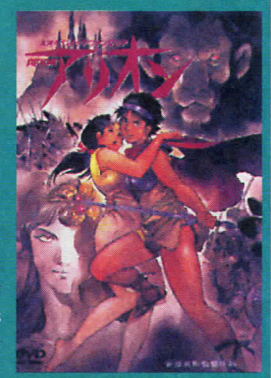
主唱：ZARD
發售商：B-GRAM
發售日：2月15日
價格：3059日圓

時間之翼

ZARD出道原來已有十年，還記得筆者開始聽ZARD的時候只是中四，她的《揺れる思い》和《負けないで》真是BORDERLESS SOUND（現在沒有人用這個字了）的經典，時間真是流逝得很快呢……不過在筆者心目中，ZARD在她第五張大碟《OH MY LOVE》之後，已失去了原有的魅力，原因是ZARD的音樂太過公式化，而坂井泉水的唱功也沒有新的突破。今次這張10周年大碟《時間之翼》的成績也只是不過不失，雖說它是ORIGINAL ALBUM，但內裡收錄的歌曲絕大部份都是SINGLE又或者是TIEUP作品，很令期望聽到新曲的FANS失望。本碟最抵死的地方是加入了《揺れる思い》和《負けないで》的REMIX，這兩首舊作和新作相比，簡直是高下立見……只好期望ZARD在未來可以有較大的突破吧。

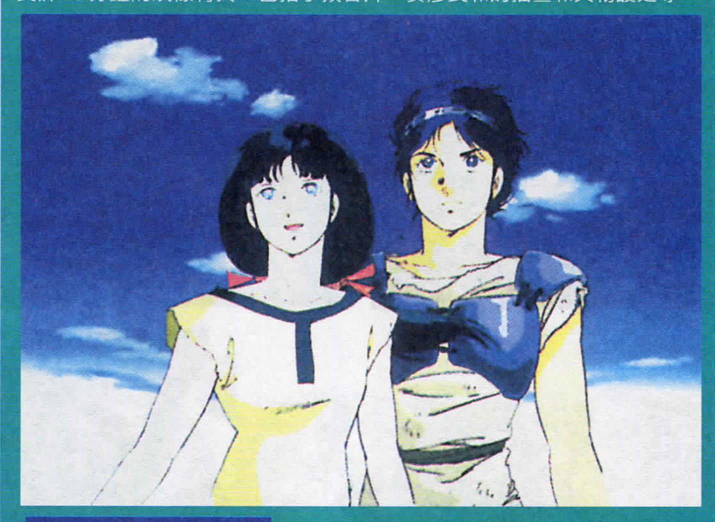
VISUAL SOFT

阿里安DELUXE版



發售日：2月23日
發售商：PIONEER LDC
價格：6800日圓
原作、監督、腳本、人物設計、作畫監督：安彥良和
演出：濱津守
美術監督：金子英俊
音樂：久石讓
聲優：中原茂、高橋美紀、田中真弓、鈴置洋孝

設起著名動漫畫家安彥良和，大家一定會先想到他的代表作《機動戰士高達》。不過論到最能顯出他的風格的作品，則要首推這套《阿里安》。《阿里安》本來是安彥良和在德間書店漫畫《RYU》上連載了兩年之作品，後來它在86年被電影化，安彥良和一個人就擔當了監督、腳本、人物設計和作畫監督四個職位，因此《阿里安》幾乎完全是他個人的作品。不過本作品其他製作人也是極其盛名的，好像負責演出（分鏡）的是《城市獵人》的濱津守，音樂則是由大家極熟悉的久石讓所製作。這豪華陣容即使到了今天仍很有吸引力。故事方面，《阿里安》是以希臘神話為題材，透過人神混血兒阿里安的角度，來描繪出支配者（神）和被支配者（人）之關係。《阿里安》這種史詩式幻想故事，更奠下了安彥良和日後多套漫畫如《大國主》、《神武》、《安東》的神話故事路線。今次《阿里安》被DVD化，還附送了長詳38分鐘的映像特典，包括了預告片、安彥良和的插畫和人物設定等。







STORY

在遠古時代的邊境之地圖拉基亞安，阿里安和他的母親一直在平靜地生活。但某天阿里安的叔父哈蒂斯突然出現並將阿里安帶走。原來在這時候巴爾幹半島是由三個勢力所統治，分別是地上界的宙斯、海洋的波賽頓和地底界的哈蒂斯。哈蒂斯帶走阿里安的原因，是要將他訓練成戰士，並要他殺死宙斯！

「無限之住人」完璧再現！

1：6 次EVENT限定可動首辦

不知道各位可愛的讀者對日本時代劇的認識有多少呢？早20年之前出身的朋友相信便會略知一二了。時代劇是日本早期推出的一種劇目，內容也是講述一些成為了歷史的時代之中發生的事情。它們的故事大多也是描寫武士、劍客和歷史人物，早至戰國時代的將軍劇，近至幕末時代的劍劇也是日本時代劇的題材。只要是受歡迎的話，首辦模型界是不會放過任何機會推出產品。近來MEGAHOUSE推出了一系列有關日本時代劇名角的首辦，包括帶子雄狼・拜一刀、柳生烈堂和小旋風・紋次郎，他們均是1：6的首辦來。細緻的程度亦十分之高，造型師不單止是著重人物的面部表情，連人物的服飾、身體的特徵和在劇中所使用的道具也造得非常像真。繼拜一刀之後MEGAHOUSE再推出新的時代劇名人物首辦，便是筆者今次要介紹給大家的《無限之住人》主角・万次。

說起《無限之住人》便不能不題這部漫畫作品的威水史，這是一部於日本漫畫月刊《AFTERNOON》連載的時代劇式漫畫作品。原著者沙村廣明先生亦於1999年的「MEDIA藝術祭」之中籍此作品得到了漫畫優秀賞，這可以說明了《無限之住人》具有的另類色彩帶來過遭甚高的評價。它的魅力來自那兒呢？是故事本身一或是畫功方面呢？我相信多少也是來自那個不死身的主角・万次了。其實這個万次的首辦並不是首次登場，在之前的一個EVENT之中也有以限定販售的形式推出過，這次是它初次的商品化。而在去年11月ONEFACE之中也作出過少數發售，先行予約販售的話是會附送「万次愛用 煙管」呢！不過最可惜的是今次這個新推出的万次是沒有附送的，除了這個以外的東西也有包括在商品之中。木地台、草鞋、和服、還有「十二刀之男」万次的各式各樣武器，每一種武器也有原著者沙村先生的命名的武器名稱，名副其實是官方版本的万次來。另一方面MEGAHOUSE會新開發帶子雄狼・拜一刀的可動版首辦，這樣子的話相信之前推出過的首辦會逐一可動模型化了，敬請期待。




GP劇場--突如其來的挑戰
終於到了嗎?拔刀齋!
我今天一定要同你一決勝負!
拔刀齋?
要我穿得如此奇怪究竟有何的?
還要帶假髮..
我不記得劇本有這段劇情...
左馬介下一幕應該去救一位美女才對...
劇本剛剛改了!你被陷害成劊子手拔刀齋,與他的仇人決鬥而覺醒呀!
From 導演
導演的話就是真理,
金小武逼於無奈.....
你要先被敵人打!
不能反抗
OK!是時候覺醒了!!
導演
導演,原來拔刀齋不是這個年代的..
那就用回原來的劇本剛才的鏡頭作廢!



由超級任天堂的時代進化成為新世代機是SEGA的平台SATURN和SONY的平台PlayStation，令遊戲的不論是容量、畫質和立體化方面有一大的躍進。這個影響不單是在遊戲機平台之上，對遊戲的發展也一樣是帶來衝擊。其中一種最突出的技術相信便是3D化了，3D化的影響不論在那兒也可以看到。射擊的遊戲利用3D創造出更豐富的空間感，在格鬥遊戲上更加明顯了3D的效果。最為人熟識的初代3D格鬥表表者分別有《VIRTUA FIGHTER》和《鐵拳》，但其實在《鐵拳》之前TAKARA已經開發了一隻以劍鬥形式為題材的3D格鬥遊戲，便是今次要介紹的《鬥神傳》。

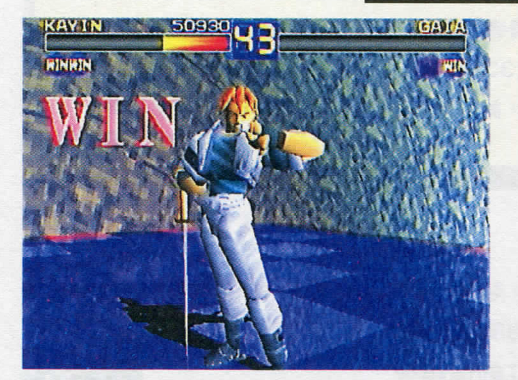


遊戲界首隻3D劍鬥遊戲

TEXT：小悠

鬥神伝

TOH SHIN DEN



製造商：TAKARA
發售日：1995年
PS/FIG/1~2P



遊戲特色

3D格鬥遊戲之中以劍鬥為題材，並非與同期的3D格鬥走同一路線的相信也是《鬥神傳》的特色之一。在遊戲的系統上玩者要以全方位的思考去面對戰鬥，在人物的招式上也是明顯地看到充滿空間感。一切最為強力的招式，玩者只要想起是可以向場地的左右迴避便可以化解，這樣令格鬥的傳統直線感變成立體的多方向感。而這遊戲也是保持一貫的輸入指令手法，向後來擋格和招式以方向性指令為主。遊戲在著重空間感之餘也為場地帶來規範，戰鬥場的邊緣是會掉出台的空間，玩者一RING OUT了便立即會輸。每一個角色也是有一招在生命值低下的時候使出超必殺技，可是當時的演出表現並不是太突出。至於戰鬥的節奏方面，在3D的遊戲之中算是快的作品之一，玩者在遊戲也可以感受到戰鬥的快感。





DUKE
SUPER ATTACK
WHEN THE LIFE-GAUGE TURNS RED
PRESS START

遊戲故事

在每一年於黑暗的世界也會舉辦一個格鬥比武大賽「鬥神大武會」。這是一個可以使用任何除了火鎗以外武器，以世界最強這個目標為主張的武術大會。雖然在比賽人物數目和舉辦地點也是大規模大會的級數，可是實質地知道它存在的人卻非常少。能夠參加這個鬥神大會的人和每次主辦的地方也是由一個神秘組織決定的，所有參加者也是有組織的直接招待狀。被大會所邀請的人也是有拒絕參加的自由，但是有許多人是為了不同的理由參加。龐大的獎金、成為世界第一的武者、還有確定自己的實力等等，所以至今也沒有會拒絕參賽的。現在便有8名的武者有如被命運所牽引一樣，於今屆的鬥神大會集合了！為了自己、為了愛人、為了名譽……這賭上一切的戰鬥現在便開始了。











駱克道33號

大家好！ 這個「駱克道33號」是新書的新信箱，是歡迎各位讀者來信發問有關PS或PS2遊戲的遊戲難題，除了家用機遊戲之外也是歡迎來信分享打街機的心得，讀者們的問題將會由我們眾編輯盡量去為大家解答。請各位讀者多多指教呢！ 來信的朋友請在信封面註明是「GAME PLAYERS PlayStation~駱克道33號」收，而解答的信是隨機抽取，要看到自己的來信有沒有被解答便要多多留意了。好了，現在便來解答今期的來信吧。

GPPS編輯部

To:Game Player編輯

Game Player的編輯你好，我想問關於PS版Ready 2 Runble的詳情，比如攻擊力強大招式的指令和怎樣才可組合成連續技，如有金手指密碼更好(Game Shark)，麻煩你！

祝Game Player越來越好。

謝謝

戀上

PS：怎樣才可以得到隱藏人物。

TO: 杰

你好呢！ 有關《Ready 2 Runble》的遊戲內容在本刊之中是沒有介紹的呢，而這個遊戲的PS版和DC版是共同推出的，所以這遊戲是在GPDC上介紹呢。若果你有什麼關於這遊戲的問題，是可以寄信往GPDC的信箱尋求協助。至於金手指便是本刊編輯不建議各位讀者使用的東西來了。

FROM: 編輯部

To:眾輯你們好!

希望能回復我幾個問題。

4. 在你們出版的鬼武者的攻略本裡如魔空空間及拼圖提及(請參考另文)是指攻略那裡呢，或你們再出一本鬼武者攻略嗎？因本人找了很久也找不到你們提及的(另文)。

5. PS 2幾時可在香港上網呢？

6. METAL GEAR 2幾時會出呢？

7. PS 2會不會ACTION REPLAY出呢？

8. BIO HAZARD 4會在PS 2出嗎？

阿彥字

TO: 阿彥

1） 相信我們是不會再多推出一本有關《鬼武者》的攻略本了，而除了攻略本之外本刊也是有連載有關《鬼武者》的攻略，你是可以在GPPS上參考一下的。

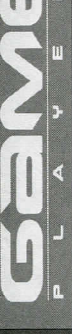
2） PS2將可以在香港上網的了，請閣下靜心期待一陣子。

3） 《METAL GEAR 2》將會在今年推出，詳細時間可以參考時間表上的公佈。

4） PS2應該沒有的了。

5） 是的。

FROM: 編輯部





TO:GPPS編輯:

據你們GP遊戲誌編輯部製作的《鬼武者》攻略，在天守關，左馬介被機關困住，楓要救出左馬介，那楓要在附近解破那要將在水位到滿前將雨邊齊藤家家紋拍在中央下方的位置的Puzzle形式機關。但在攻略寫明解法會在內寫明，但卻沒有寫上，希望編輯部能在此寫出解法，謝謝！

K'仔

TO: K'仔

你是說對了，就如攻略本所說的一樣，在左馬介被困住的時候是需要阿楓去救出的。救出左馬介的方法也是和攻略本所說的方法一樣，利用阿楓去解那個拼圖才可以成功。方法是在水滿之前將齋藤家紋章拼到中央，至於如何去拼在中央便需要你自己思考，動一動頭腦呢！當成功了之後是一定可以救出左馬介的。

FROM: 編輯部

PRODUCTION的叔叔阿姨們:

我以一個《生化危機III》的玩家的身份，給你們拜個晚年了。我們是初次聯絡，如有不周之地，還請海函。

首先，我還是先介紹一下自己吧。我姓樊，名健宏，今年十六歲。家住重慶(中國最年輕的直樓市)。本來我一直恐懼於《生化危機》系列，因為裡面的喪屍比我《聊齋志異》裡過的鬼還令人感懼。但後來，《生化危機III》上市了。每當我路過Play Station的專賣點時，總能看到那可愛的Jill.Valentine。大概也就因為Jill吧，我終於忍不住約了一個同學到遊戲廳去玩了一次。就以那次開始，我不但不害怕那喪屍，還迷上了《生化危機III》，每個星期我不想辦法去玩一次，我是決不會甘心的。我的玩《生化危機》的歷史卻很短，是2000年底才接觸的。雖然我已不在害怕那些喪屍了，但每次玩時，心裡卻很緊張似的，全身發抖，我的同學分析過去，分析過來，最後為我發抖的原因做了一個半開玩笑的解釋——我太喜歡Jill了。

說了這麼大半天，你們一定對我也有一定的了解了吧。說句心裡話吧，自從我購買了《生化危機III》的攻略，從上面的版權一樣看到了你們公司，我就一直想問問，你們在《生化危機》的制做過程中擔任的什麼工作，如果能都能告訴我的話，那我還真是很榮幸的哩。哎！大家也都還是第一次聯絡，多少還有點對對方生疏的感覺，那麼等我們下次有多話題時再交流吧。謝謝，能與你們這樣的公司聯絡上真是我的榮幸。望速賜回音。

祝：工作順利

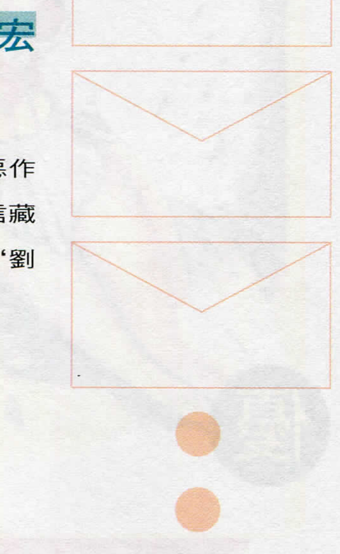
樊健宏

對了，我們這有一群愛惡作劇的朋友，愛把熟人的信藏起來，所以，回信請寫“劉備收”，謝謝。

TO: 樊健宏

首先第一件要在這裡澄清的，是我們GPPS的編輯部年齡最大的那個也是廿多罷了，所以是沒有「叔叔」和「阿姨」耶。呀，其實是這麼樣的，我們是《生化危機》遊戲開發廠商CAPCOM受權推出中文版攻略本，所以在攻略本的版權字之中有我們公司的名字是理所當然的吧，因為這本攻略本是我們製作推出的呢。我們是沒有參與遊戲的製作，擔任的只是攻略本的製作。

FROM: 年輕的編輯部







GPS美術學會

學員：里繪


優

葉崇恩

不論作畫與及上色到做得不俗的一幅畫！特別是在上色方面，石頭的陰影做得很有質感，然而利用黑線所繪畫的石頭卻表達得不太好，而背景的石牆也給人馬虎的感覺。



良

Yukito

這次Yukito的作品比之前的進步了不少。將木顏色塗得實實的效果不錯，而構圖方面亦很好，令畫面活潑起來。但要留意站在中央的女孩，其右手的手指畫錯了！

stay away

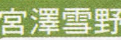
咦！？這個是 stay away 心目中的 Squall 嗎？以這年紀來說，能繪畫到這動作似模似樣已算不錯，但在人物比例還需留意，如面型、手的粗幼等。



良

宮澤雪野

這次用了Marker和木顏色來上色的效果不錯哩！但要留意背景塗得不太美觀。至於人物方面，坐姿也頗難畫的，不過雪野也畫得OK，只是紛紅色頭髮的女孩之右手好像與右方的大腿連在一起般，看起來有點怪。



？？？

紙上只有三分二是圖畫，而且背景只是白色，感覺上有點空。試試將人物畫大一點或替人物畫上身體，效果相信會好一點。另外，頭髮表現得不太好，看起上來好像只是頭頂有頭髮般。（^-^;）



投稿須知

1.畫稿大小不得超過 29.7cm × 21cm（A4 SIZE）；
2.請於畫稿背面附上閣下之真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3.每期會選出優秀之畫稿以稿費作鼓勵；
4.所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 字樓　遊戲誌《GPPS》」。



主持人：時雨

READER'S LAND

「SEGA 遊戲是世界第一！」



時雨先生：

今次我是第一次寫信來GAME PLAYERS，希望可以得到你的青睞刊登出來吧！

我知道時雨你是SEGA FANS，所以想寫信來聽聽你對SEGA不再製造DC，改為加入PS2和GBA陣營造GAME一事之意見。我自己本身也是個SEGA FANS，雖然不至於像「老一輩」SEGA FANS般有玩過MARK III或者MEGA DRIVE（當年年紀還小），但由SATURN年代開始我已玩遍SEGA的出品，當然現時DC也不例外。SEGA不再生產DC一事實在令我非常傷心，當我見到PS2的發售時間表上出現「VIRTUA FIGHTER 4——SEGA」幾個字時，那種悲痛的心情真是難以用言語來形容。

不過在想清楚SEGA的現狀，停止生產DC真的可能是SEGA要生存下去的唯一途徑，始終作為一間公司不可能年年都蝕幾百億（編者註：日圓），SEGA FANS應該看清楚現實，只要SEGA一日還存在，大家便繼續有SEGA的遊戲玩。而且大家應該樂觀一點，SEGA的遊戲質素是有目共睹的，但就是因為局限於一台遊戲主機，所以許多人都不知道SEGA遊戲的優點。在SEGA成為了普通的遊戲廠商後，相信會有更多人愛上SEGA的遊戲，這對增加SEGA的「信眾」絕對有幫助。我自己就期望日後SEGA在財政回復穩健後，可以重新返回遊戲主機市場！

但話說回來，我對SEGA在PS2上出GAME始終有一點兒擔心和抗拒，那是因為PS2的畫面有一個很嚴重的問題——狗牙！我自己除了DC之外也有買PS2（這是為了玩《鬼武者》和《三國無雙》等好遊戲），因此很明白到兩台主機的優點和缺點。PS2的遊戲畫面是比DC清晰，多邊形的數目也多很多，但就是因為那些狗牙影響了整體的觀感，白白浪費了廠商的心血。遲點SEGA的遊戲恐怕也難逃這個命運……不過SEGA的程式員水準之高是世界知明的，或者在日後他們可以找到方法解決PS2遊戲狗牙的問題都未定。

總而言之，大家要努力支持SEGA，將SEGA的「教義」發揚光大！

祝 SGGG！
GPPS&DC 讀者
阿蟲上



阿蟲：

對於你現在的心情，筆者也是十分理解的，因為筆者本身也是SEGA的FANS。不過可能早已有了心理準備吧，我對DC停產和SEGA改在PS2上出GAME這件事並不太過驚訝，對於《VF4》在PS2上推出也沒有太大的反感。如果這件事是發生在數年前，或者筆者的反應會激烈一點。當你越接觸得多遊戲界的新聞，越知道得多業界的情況時，便越能夠以平常心去面對這些轉變了。

DC停產對廣大的香港機迷來說是一大損失，因為DC是香港最受歡迎的主機，支持SEGA遊戲的朋友也很多，還有最重要的是擁有PS2的玩者很少。在未來的一段日子，如果PS2不降價，香港的機迷便要捱貴機一段時間了。

阿蟲君在信中提及SEGA可以在PS2和其他主機上穩定陣腳後，找機會重返遊戲主機市場。筆者對這意見則不敢認同，一來SEGA的COO香山哲已表明SEGA不會再製造主機，二來SEGA的財政狀況不是單賣幾年遊戲就可以完全回復過來的，三來在專注於發展遊戲軟件後，SEGA的目標會變得十分明確——成為業界遊戲銷量／市場佔有率的冠軍。如果SEGA再推出遊戲主機，豈不是限制了自己的地盤？這只會直接降低遊戲銷量。

有人說SEGA可以走NEO-GEO的路線，將NAOMI 2或以後SEGA生產的遊戲底板改為遊戲機推出。照筆者看這只是SEGA FANS一廂情願的想法，SEGA現時的目標之一，是復興街機市場。DC曾嘗試以街機版和家用版同時推出來吸引玩者，事實證明了是失敗的，而且日本不少遊戲機中心的負責人也對這政策十分不滿。街機版和家用版同日發售，但價錢相差了一大截，這實在難以叫人接受。還有SEGA已經開始使用SYSTEM 246底板造GAME（如WOW和NAMCO合作的《VAMPIRE NIGHT》）……

其實筆者站在SEGA FANS立場，也極度極度希望可以擁有一部有NAOMI 2性能的DC2。試問有誰願意玩滿畫面鋸齒的PS2版《VF4》？！還有以PS2的記憶體容量，不足以顯示《VF4》精緻到極點的TEXTURE，DOWNGRADE看來是無可避免的了。

SEGA放棄DC的確叫人可惜，不過樂觀一點、向前看才是SEGA FANS應有的態度，記住以後也要身體力行支持SEGA啊！

祝 SGGG！（←這句一流！）

時雨



◆期望SEGA的市場佔有率和上圖一樣！

GamePlayers PS Reader's Land 投稿表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿

性別：＿＿＿＿ 身份證號碼：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿ 電話：＿＿＿＿

（可使用影印本）

投稿須知：

◆本欄歡迎各位讀者來信發表任何有關遊戲之意見或評論

◆來稿時請填妥上面的表格，連同稿件一同寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明「GamePlayers PS Reader's Land 主持人收」

◆來稿一經刊登，即可獲得$50~$200的稿費（視內容和字數而定）作獎勵，大家請踴躍來信！

我問你答

TEXT：小悠

參考書目：《THE ESSENCE OF SaGa FRONTIER 裡解體真書》

The King Of Quiz-《SAGA FRONTIER》編

提起 RPG 的遊戲，所有的玩家也不約而同的說出「ENIX」和「SQUARE」的名字。其中 SQUARE 的 FF 系列和SAGA系列可謂RPG遊戲中有舉足輕重的地位，FF的歷史可以追溯到任攻堂紅白機的時代，而SAGA則是由Game Boy 開始它漫長的旅程。其中的 SAGA 系列可謂 RPG 突破了傳統框框的作品，由GB版三集SAGA的物語模式進化到SFC版《Romancing SAGA》系列。玩者可以自由地進行各式各樣的EVENT，學習各類不同的技巧，隊中可以換入其他人物等等也是傳統RPG中沒有的。其中「LP」系統、「技藝學習和承繼」、「合體魔術」、「組合技術」和攻擊力過萬的能力也是 SAGA 獨特的地方。各位對其中一輯《SAGA FRONTIER》的認識又有多少呢？讓我來考考大家。



圖 1　圖 2　圖 3　圖 4

問題 01：《SAGA FRONTIER》之中有多少招劍技呢？

問題02: 以上多招的劍技之中有那一招是從《Romancing SAGA》系列已經開始有的 S 級劍技呢？
- a） 清流劍
- b） 亂擊雪月花
- c） 地磷殘月
- d） 無名劍

問題 03：《SAGA FRONTIER》多了那一種技呢？
- a） 小劍技
- b） 體術
- c） 刀技
- d） 銃技

問題 04：利用每一種技而在戰鬥中組合出來的合體技，最多有幾多個字的招名？

問題 05：以下那一種不是刀技呢？
- a） 月影之太刀
- b） 風雪即意付
- c） 逆風之太刀
- d） 三花仙

問題 06：玩者怎麼可以在完全沒有裝備的情況下能使用劍技呢？

問題 07：由三招體術所組合出來的最強體術是那一招呢？
- a） DSC
- b） DDT
- c） DAC
- d） DDK

問題 07：幻術是要具備那兩種術的資質才能學習到呢？

問題08: 掌管空術的是聖獸麒麟，掌管時術的又是誰呢？

問題 09：聖獸之中有那一隻是沒有在《SAGA FRONTIER》登場呢？
- a） 玄武
- b） 朱雀
- c） 青龍
- d） 麒麟

問題 10：圖 1 中的三人是誰呢？

問題 11：圖 2 中孖生兄弟是誰呢？

問題 12：圖 3 中的女孩子 ASELLUS 不老不死的原因是什麼？

問題 13：圖 4 中 RED 的真正身份是誰呢？（笑）

問題 14：《SAGA FRONTIER》的人物設定是誰呢？

問題 15：《SAGA FRONTIER》一共有多少個主角呢？

問題16:《SAGA FRONTIER》一共有多少個可使用角色呢？

答案：（1）32（2）a（3）d（4）33 個字（5）c（6）利用陽術的光之劍在戰鬥中創造出來用。（7）幻術是需要具備魔術和妖術兩種資質才可以學習得到，在遊戲中只有零姬可以做到。（8）時之君（9）青龍（10）LUTE、BLUE 和 COON（11）BLUE 和 ROUGE（12）ORLOUGE 的血使她在意外中復活，並擁有不老不死的身體。（13）英雄 ALKAISER（14）小林智美（15）7 個（16）38 個



銷售榜

香港



NO.1 鬼武者
Playstation 2／AVG ■CAPCOM 7800日圓



NO.2 真・三國無雙
PlayStation 2／ACT ■KOEI 7800日圓



NO.3 Digimon Adventure 02 D1 Tamer
WonderSwan Color／SLG ■BANDAI 4800日圓

NO.4 FINAL FANTASY
WonderSwan Color／SQUARE／RPG／4800日圓

NO.5 機動戰士GUNDAM VOL.1 ~SIDE 7~
WonderSwan Color／BANDAI／SLG／4500日圓

日本



NO.1 鬼武者
PS 2／AVG ■CAPCOM 7800日圓 銷量：198,826



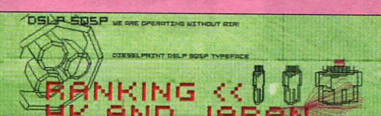
NO.2 第一神拳VICTORIUS BOXERS
PlayStation 2／SPT ■ESP 6800日圓 銷量：31,087



NO.3 SPACE VENUS featuring MORNING娘
PlayStation 2／ETC ■SCE 5800日圓 銷量：21,96

NO.4 THE BOUNCER
PS 2／SQUARE／ACT／6800日圓 銷量：15788

NO.5 機動戰士GUNDAM
PS 2／BANDAI／ACT／6800日圓 銷量：15,548



期待榜。

RANKING

香港



NO.1 208票
(PS2) WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 (KONAMI)



NO.2 103票
(PS2) METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY (KONAMI)



NO.3 89票
(PS2) GRAN TURISMO 3 A-spec (SCE)

NO.4 (PS2) DEVIL MAY CRY (CAPCOM) 71票

NO.5 (PS2) FINAL FANTASY X (SQUARE) 68票

日本



NO.1 1277票
(PS2) FINAL FANTASY X (SQUARE)



NO.2 859票
(PS2) FINAL FANTASY XI (SQUARE)



NO.3 710票
(PS2) STAR OCEAN (ENIX)

NO.4 (PS2) GRAN TURISMO 3 A-spec (SCE) 489票

NO.5 (PS2) METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY (KONAMI) 407票

姓名：＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿
身份證號碼/護照號碼：＿＿＿＿＿＿
地址：＿＿＿＿＿＿
＿＿＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿＿＿
期待榜-香港（不限遊戲數目）
遊戲名稱：：＿＿＿＿＿＿

※日本資料來源至日本遊戲雜誌「The PlayStation」3/2~3/9號

今期獎品

GRAN TURISMO紀念簽名	1名
POCKET MONSTER模型	1名

GPM PS vol.4期得獎名單

DRAGON QUEST III墊板	1名	郭子俊	K870XXX（1）
鬼武者海報	1名	陳國新	K141XXX（7）





TEXT：道場師範代小悠

我們這裡是邪道流超技術道場，是為了苦心鑽研出遊戲當中各種超技術而創立的。想入門成為邪道流超技術道場的弟子，必須與我們同樣創出新招，再寄來我們道場便可以得到入門資格。請在信封面註明是「秘之卷」收便可以的了，我們眾師範會為大家提供的秘技作評價。你提供出來的秘技難度越高評價便會越高，而且會以評價來決定給予你的禮金。我們的評價一共分為：

免許皆傳	港幣500元
無雙三段	港幣300元
天地二段	港幣200元
秘傳卷軸	港幣100元
咀咒卷軸	走火入魔呀你！

隱藏MISSION降放條件公開！

評價：無雙三段
機種：PlayStation
傳授者：邪道流師範

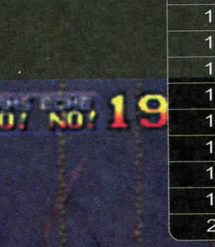




在眾多橫向ACT遊戲之中能闖出名堂的，相信《METRAL SLUG》系列是其中的名作之一。能成為SNK的ACT遊戲之中是較為觸目的作品，當然是有這個遊戲成功的原因。其中的因素莫過於是遊戲設定有十分卡通式的風格，還有版面的難度比起同類遊戲有過之而無不及，令不少的街機玩者向它作出挑戰。於去年推出了這個系列的第三輯，《METRAL SLUG X》同樣是大受歡迎，X的題材是和美國其中一套有名的電影十分相似的（笑），加上遊戲的難度又再度增加，真的是難倒了十分多的玩者呢！不過在今年的2月推出了家用版之後，大家便可以在家中利用無限CONTINUE去和天外來客作戰了。今次我便為大家介紹《METRAL SLUG X》的隱藏版面，讓已經打爆機的朋友再挑戰一下。首先這個秘技的出現條件便是玩者必須將遊戲完成一次，即使是在全STAGE CLEAR途中是有CONTINUE也是可以的。玩者在完成了街機模式之後，於遊戲開始的畫面便會出現隱藏的MINI GAME。最初的時候是有一共10個的版面可以給玩者選擇的，但是若果玩者在其中一個MINI GAME之中是能夠進入RANKING頭兩位之內的話，其他隱藏的MINI GAME便會陸續出現。而這個隱藏的版面一共是有20個MINI GAME，在玩者可以在全部的版面之中取得頭兩名之後，這些MINI GAME的數目便不會再增加的了。而這些MINI GAME的項目之中是什麼類型也有的，例如是跳釘床、打七面鳥、跳火箭、避死光和鬥拋石等等。



NO.	MINI GAME 名稱
1	橫越死之床
2	拋石比賽
3	以山頂為目標
4	打七面鳥
5	碰美拿
6	時間掌握
7	無能的機械
8	過美拿
9	跳火箭
10	重重防衛
11	火箭的恐怖
12	座飛機
13	登上火箭去
14	注意爆發
15	破壞專家
16	坦克GO
17	避死光
18	破壞者的勝利
19	發達之道
20	打七面鳥2





COOL BOARDERS CODE ALIEN

隱藏要素出現條件公開!

評價：天地二段
機關：PlayStation2
傳受者：邪道流師範



《COOL BOARDERS CODE ALIEN》是近來UEP System於PS2上出的一隻運動類型的作品，是有名的模擬滑雪板遊戲《COOL BOARDERS》系列的第三輯。有玩過這遊戲的朋友一定會知道這個遊戲除了是考級選比賽的賽道和過關之外，是有其他特殊ITEM可以在遊戲中收集的。這些東西包括角色穿著的衣服、RAIDER和不同性能的滑雪板，玩者是可以在遊戲中的比賽和達成某種特殊條件之後便能夠取得。而這遊戲最為特別的地方是不論在操作方面和比賽的場地方面也非常之講究，令遊戲整體上的像真度十分之高，加上今次的「CODE ALIEN」是在PS2上推出，使這個遊戲的質素也大為提升。而這個遊戲是有一些隱藏要素的，今次便是要公開這些秘技的出現條件了。這一輯的隱藏要素是有8套玩者穿著的衣服、3個RAIDER和3張不同性能的滑雪板，是玩者需要達到表中的條件才能取得。除了這個隱藏的要素之外，也有一些可以令遊戲中的全STAGE和全MODE解放的隱藏指令。方法是在MAIN SELECT畫面中把畫面停在LISENCE的位置上，按L1和L2的同時再順序按「□、△、□、△、□、□、△」，而無敵MODE則是在MAIN SELECT畫面中把畫面停在EXTREME的位置上，按R1和R2的同時再順序按「□、△、□、△、□、□、△」便OK了，是一個十分便利的秘技來呢!



隱藏要素	出現條件
隱藏衣服8套	玩者在LISENCE MODE中取得PLATINUM
隱藏滑雪板1	全部EXTREME的賽道TIME RANKING取得第一位
隱藏滑雪板2	全部EXTREME和TRICK的賽道TRICK RANKING取得第一位七次以上
隱藏滑雪板3	全部EXTREME的賽道的總成績是第一位
隱藏人物雪人	LICENSE MODE的GOLD CLEAR
隱藏人物BOSS	LICENSE MODE取得SEMI GOLD之後SBC MODE的EXPERT中進入頭三名
隱藏人物ALIEN	LICENSE MODE取得SILVER之後TRICK MASTER MODE的CHALLENGE中取得RANK A以上









ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

隱藏選手出現條件公開!

評價：天地二段
機關：PlayStation
傳受者：邪道流師範









一說起自由搏擊和摔角模擬遊戲便會想起最近SQUARE推出在PS2的一隻遊戲，不過除了PS2上有這類型遊戲之外，PS也不會缺少。《ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP》是CAPCOM近來推出的一隻以自由搏擊為題材的遊戲，而這個遊戲也是以真正UFC中參賽的選手作為玩者使用的角色進行比賽。而今次為大家介紹的這個秘技是可以使用選手以外的人物參戰，這兩個人包括是UFC大會的公式訓練員John McCarthy和Bruse Buffer。而玩者要使用這兩名隱藏角色的條件是十分簡單，大家只要聽Bruse Buffer做旁述5次便可以使用Bruse Buffer，而在TRAINING之中能夠取得5連勝便可以使用John McCarthy了。要以為這兩人已經一把年紀，但在遊戲中的表現的確是十分出色，是一個強角來呢!



今期的逃娛：

TEXT BY 漏氣之人 SAKURA KI

THE HELICOPTER
學習控制模型直昇機

3D PUBLISHER | 發售中 1500日圓
ACT | 對應 DUAL SHOCK



PS

不知大家有否看過「多拉A夢」這套卡通片，如果有的話應該記得阿福經常拿著遙控飛機向大雄炫耀，現在大家也能在 PS 上玩到這玩意了。遊戲中主角的爸爸買來了一份禮物回家，是送給主角夢寐以求的遙控直昇機。玩者除了可以在家中練習操縱之外，還可以把它拿出屋外遊玩呢。遊戲中的操作方法十分之簡單，玩者利用 DUAL SHOCK 左邊的 ANALOG 掣控制飛行方向，右邊的 ANALOG 控制高度。玩者可以在屋內好好練習後，才到屋外玩會比較好。最後順帶一提遊戲售價只是 1500 日圓，雖然內容簡單，但遊戲性十足，還可以滿足那些足不出戶但喜愛直昇機的人。





TENTAMA
見習天使陪你追女仔

KID | 發售中
6800 日圓 | AVG



PS

一向製作日本 PC 版的追女仔的遊戲聞名的KID，為PS推出了這個原創作品《TENTAMA》。KID的作品人設一向十分可愛，這個《TENTAMA》亦不例外。主角早瀨川椎名在高中 2 年的秋天，在他見前出現了一名帶著藍色小鳥的失敗見習天使──花梨。她為天使學校的畢業試題目「治療被戀愛傷害的人」而來到人間，在聖誕節前的兩個月與主角一起生活，究竟花梨的考試結果會怎樣？會與玩者遇上的人類女孩子大約有八個，還有與花梨一樣的見習天使。不過玩者並不能同時追求多過一個女孩，記著要專心一意才會得到真愛啊。





ID 職業棒球
下命令打棒球

KONAMI | 發售中
OPEN 價格 | SPT



PS

眾所周知KONAMI推出的棒球遊戲非常之受歡迎，例如《POWERFUL棒球》系列等均受非常出色。不過如果有玩過棒球遊戲的玩者，相信都會覺得難度比較高，尤其是投球和打球方面，往往並不能稱心如意。現在 KONAMI 推出這個棒球作品，玩者不需要親自投球和擊球。例如一個投手想投出快速直線球，只要輸入直快速球的指令，投手便會投出直線快速球，如果球被打中便移動防守的球員，打擊時亦一樣。另外，玩者最初要自行組成一隊球隊才可以作賽，成員由正選到後備，由投手到捕手都全部由玩者決定，要好好考慮球員的能力值才好啊。





ZOIDS 帝国 VS 共和国～機械生體的遺傳因子～

機械野獸大戰

TOMY 5800日圓 | SLG | 發售中 對應 DUAL SHOCK



PS

無論在玩具和動畫亦相當受歡迎的ZOIDS，現在終於在PS上登場。玩者可以選擇成為謝爾巴斯帝國或希力古共和國，控制那些動物型態的機械人作戰。遊戲是採用MISSON制，玩者只要完成消滅所有敵人或佔領敵人施設等任務便可過關。戰鬥時會採用TURN制，當玩者的所有部隊行動過後，便會輪到敵軍行動。戰鬥中的機械人可以透過經驗值來LEVEL UP，除了可以增加能力之外，還可以利用一些取得的POINT來學會特技。另外，如果敵我雙方的機械變成殘骸時，玩者記得一定要回收過來，否則便會永遠損失了該機體，相反回收敵人的殘骸便會增加自己機體。

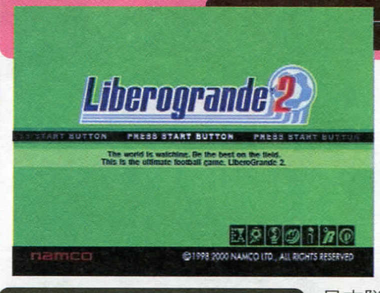




LIBEROGRANDE 2

訓練足球意識的遊戲

NAMCO 5800日圓 | SPT | 發售中 對應DUAL SHOCK



PS

大家有否曾經玩過一個很有創意的足球遊戲《LIBEROGRANDE》，玩者只是控制球隊內十一個球員其中一個。由於這創新概念大受好評的關係，於是NAMCO把遊戲改良後推出的續集。玩者可以選擇三十二隊國家，其中日本隊的U-23隊亦會以實名登場。玩者可以根據自己喜好，選擇當守門員、後衛、中場或前鋒那個位置，當每場完結之後便會有一個評分，會根據玩者在該場比賽中的表現而評分。假如玩者不能盡該位置的責任，例如當守門員因無上前助攻而失球，前鋒也經常越位等，都會令到評分變得很低，如果玩得好的話，說不定可以訓練玩者的足球意識呢。





BLACK/MATRIX

天使間的種族鬥爭

NEC INTERCHANNEL 6800日圓 | SRPG | 發售中



PS

一個曾經在SS末期的時候推出過的遊戲，由於當時受到相當高評價的關係，因此在DC上亦推出多一次，現在終於輪到PS之上。遊戲中RPG部份是交代故事，而戰鬥方面便會以戰棋形式進行。另外，故事講述創世之始時黑、白翼天使發生戰爭，最後世界由勝利的黑翼天使所支配，所有白翼都成為了奴隸。平等、自由、偽善、友情、弱者、人權和愛都是當時的七宗罪，其中最重的便是愛。身為白翼奴隸的主角，由於與黑翼的主人日久生情，因此雙雙被黑翼的執法者捉去。主角從牢獄裡逃出後，便與些白翼的同伴一起進行尋找主人之旅。





VANISHING POINT

「炒」到八彩的賽車

ACCLAIM 美版 | RAC | 發售中 對應 DUAL SHOCK



PS

賽車遊戲一向也是熱門的遊戲種類，但喜歡賽車的原因也有很多，有些喜歡速度感，有些喜歡車輛的款式，還有一些喜歡撞車時那翻天覆地的感覺。筆者今次為大家介紹的這個賽車遊戲，足夠可以滿足以上人士的要求。遊戲模式非常豐富，除了有一些現今賽車遊戲必備的VS模式和時間賽模式之外，遊戲的主菜是ARCADE MODE內的TOURNAMENT模式，雖然玩者最初只能選擇兩款FORD的車輛比賽，不過隨著玩者通過比賽取得的分數，便會漸漸地可以選擇更多車款比賽。另外，比賽時車輛的速度感十分之好，流暢度亦算十分高，再加上撞車時可以把整輛車「炒」到天上令人十分感到刺激。







空想遊戲百料

By 隨風

研究 Sentimental Graffiti 兩位男主角的「特殊技能」!!

以十二名美女作賣點的《Sentimental Graffiti》，一直是喜歡戀愛育成遊戲玩者的愛GAME，可是當中卻出現不少怪異之處，比金田X的「七不思議事件」更靈異，也許各位在遊玩時已發現了不少吧？其實筆者於《Sentimental Graffiti 2》的遊戲終審庭亦曾經舉出過數個例證，不過其實《1》也有不少「奇人異事」，要是不把它們公諸同好豈不是太不人道？





追女仔當食生菜

《1》的故事背景是主角曾於十二個不同的地方學習，並於每個地方跟一位女孩擁有難忘的回憶。可是問題就這樣出現了，為什麼每個地方皆認識了一位女孩，而不是二個或三個，甚至一個都沒有？而且除了跟主角青梅竹馬的妙子之外，每次主角停留的時間都只有半年，能在短時間內得到女孩的芳心，試問又怎能不寫一個「服」字給他？不過《2》更利害，只需四個多月時候，就可以由不認識至追到手，而且女角們還要是一些不相信愛情的女孩，看來在製作者的眼中，追女仔是一件十分輕易的事（笑）。

有緣自然能相會？

只要在街上遇到就能發展出好關係嗎？《2》的遊戲方法正是這樣！首先在街上認識不同的女孩，再猜測她們會在什麼時候出現在什麼地方。哎呀，你遲了一小時？出局！你去錯地方了？出局！有些時間更要靠運氣，因為會突然出現一些「特別地方」嘛，小穗在街角被人調戲、琉璃亞躲在家裡不願外出、什麼什麼時間要留在家裡…老天，難道主角有預知能力？而《1》則算是比較好，至少有電話可預算約會，如果你有時候留在家裡打電話的話…

修身有法

在研究女孩們的資料時，筆者發覺一個十分有趣的地方－女孩們的身材差不多沒有改變過！身材有改變的女孩只有真奈美、美由紀及妙子，其實美由紀的上圍增加了三























cm、妙子的腰部瘦了1cm、而真奈美的變化最大，上、中及下圍皆縮減了。而高度方面，則是完全沒有改變，但此時問題又來了，一代女角們當時應該還是高中時期，亦即是發育時期，有什麼道理身材會跟大學時期一樣，而且她們也實在太矮了吧？最高的晶也只得168cm，而感覺上比較高的例如好動的千惠、運動型的夏穗也只有162cm，令人感覺廠商對角色的基本設定不太重視。

分身佢也做得到！

主角分面，《1》明顯比《2》強多了，不但可以在星期六到北海道跟小穗約會後，再於星期天到長崎跟晶見面（因為有飛機嘛！），不同《1》只是在街中走來走去扮「金魚佬」。而《2》的opening中更帶出一代主角其實是有分身術的，因為當時有幾個女孩是一副在等人的模樣，相信她們是在等待主角的，亦即是主角同時約了數位女孩在不同的地方見面啦，如果當時主角沒有遇到意外，他會怎樣去赴所有女孩的約呢？難道飛去嗎？（超人？！）

主角患有失憶症？

因為一封信而尋找以前認識的女孩子，本來是很浪漫的故事背景，但是有十二個女孩子可就一點也不浪漫了。首先主角半年認識一位女孩，最新認識的千惠是在中學三年級十月，而主角收到信後還在就讀高中，有什麼理由只隔了一至兩年就把千惠的事件全都忘了？即使說千惠的事件不夠深刻，所以忘了，但是跟主角青梅竹馬的妙子又該怎樣說呢？一直住在妙子的家直到小學四年級，沒可能會忘記跟妙子發生過什麼事吧？如果在現實中這樣對待朋友，相信會被人認為是老人痴呆呢！

一封信，多個人

原本只收到一封信，為什麼會出現多個寄信人呢？《1》的主角是因為收到一封寫著「我很掛念你」的信，可是在結局之前，跟女孩約定於2月14日見面時，卻可跟一個或以上的女孩約定，那是否暗示了這幾位女孩子都是寫信的人？不過雖然說這種背景的弊處有不少，但畢竟此作女孩太多，要是追一個就要把其他女孩的路線斷掉，也實在太不人道了，因此這種結局方式也是無可厚非，只是比較可笑罷了。

事件不倫不類

二代遊戲的平衡抓得不太好，某些事件必需要認識了其中一些女孩是一個好系統，可是卻不是整隻遊戲亦源用這個系統。例如當明日香入院後，理應不可能出現在其他地方，但玩者卻有可能在隨機事件中遇到她跟琉璃亞在餐廳中談笑，給人的感覺就只有可笑。另外隨機事件中常在發生某些本應不該認識的女孩在一起的事件，既然遊戲中並沒交待她們是認識的，亦沒需要令她們認識，為什麼必需製作這些事件不可？難道真的是遊戲的「特典」嗎？

不需使用的地方

《2》除了會突然出現一些原本並不在存的地方，還有一些不會用到的地方，例如是「島原音樂事務所」，不但沒事件在當中發生，連女角亦不會出現在哪兒。也許是某些事件需要在當中發生，但是筆者卻從未遇到，表示當中出現的並不會是大事件（大事件應已在攻略中發生），既然如此為什麼非要製作一些不常用的地方。這是代表遊戲「夠精細」嗎，還是只是在浪費容量呢？

後記

各位可當此文是遊戲中的小弊端，看過了、笑笑便可，畢竟這只是筆者的個人意見，看官們並不需刻意探討遊戲還有什麼缺點，畢竟每隻遊戲也有其優劣之處，不然就變成「完美」了。好的作品總會有人玩，不知各位是否認為《Sentimental Graffiti》是一隻好的戀愛育成遊戲呢？亦歡迎各位來信討論各種戀愛育成遊戲。





特報！VIRTUA FIGHTER 4

畫面大公開！

3D格鬥遊戲頂峰之作《VIRTUA FIGHTER》系列，自從在1993年首次出現以來，每一集都為遊戲業界和玩者帶來無窮的衝擊，也為SEGA奠下了3D格鬥王者之地位。直到今時今日，《VF3》在日本仍然有大批玩家，繼續互相鑽研技術。但畢竟這遊戲推出已有五年的時間，大部份VF迷都期待可以早日看到21世紀的新《VF》……終於，在剛過去的日本街機展「AOU SHOW 2001」前夕，AM2研終於打破沈默，公佈了大量有關《VF4》的資料和畫面！

推出日期：未定
製造商：CRI（AM2研）
發售商：SEGA
FIG／1-2P／NAOMI 2底板

TEXT：時雨

結城晶 AKIRA YUKI



◆八極拳戰士AKIRA，這是他的新戰鬥姿勢？



◆「你想擊敗我還差了10年！」


◆AKIRA的代名詞「鐵山靠」依然健在！

陳留 LAU CHAN



◆使用虎燕拳的LAU，他越老越具威嚴感呢！

◆留意LAU面部和衣服的貼圖是多麼的精細！

陳白 PAI CHAN


◆嘩，PAI的手臂令人想起深○恭子……（笑）

◆LAU的女兒PAI越來越像一個武打女星（本來就是嘛！）



影丸 KAGE-MARU

Original Game ©SEGA/CRI 2001

◆ 穿了一身盔甲的KAGE，很有現代化忍者的味道

Original Game ©SEGA/CRI 2001

◆ KAGE坐在雪地上，是在等待下一個對手嗎？

WOLF HAWKFIELD



Original Game ©SEGA/CRI 2001

◆ WOLF 的肌肉明顯比《VF3》時更紮實



Original Game ©SEGA/CRI 2001

◆ WOLF 新的勝利姿勢

梅小路葵 AOI UMENOKOUJI



Original Game ©SEGA/CRI 2001

◆ AOI 的新形象比上集不知好了多少倍！



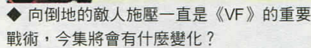
Original Game ©SEGA/CRI 2001

◆ 在雪上的 AOI 擺出合氣柔術的姿勢

《VF4》將恢復三個掣系統！

在《VF3》新加入的ESCAPE 掣（E 掣），為本來只是直線式的戰鬥加添了新的要素。不過《VF》系列監製鈴木裕指出希望《VF》能保持操作簡單的感覺，因此便決定在《VF4》將E 掣廢除，但他也表示《VF4》會有另一套可讓玩者八方向移動的新系統，而且回避的動作幅度會比以前更大！因此大家不用擔心戰術會回復到《VF2》年代。





◆ 向倒地的敵人施壓一直是《VF》的重要戰術，今集將會有什麼變化？



◆ WOLF這手勢是上一集的「CATCH」嗎？

場地全為平地！

高低不平的場景是上集《VF3》的另一特色，這高低差會令攻擊判定出現改變，也會影響空中COMBO 是否成立，增加了戰術的變化，不過也有 VF 迷投訴這種高低差只是增加了遊戲運氣的成分，影響他們的表現。不知鈴木裕是否接受了他們的意見，在 AOU SHOW 中展出的場景全都是正方形的平地！而且周圍都有圍欄包圍著，感覺和《FIGHTING VIPERS》相似。相信在牆邊的攻防戰將會是《VF4》的重點之一。



◆這個雪地場景比起上集再進一步，看看地面的坑紋！



◆圍欄看來並不很高，KAGE 的弧延落 COMBO 隨時可以將對手 RING OUT！

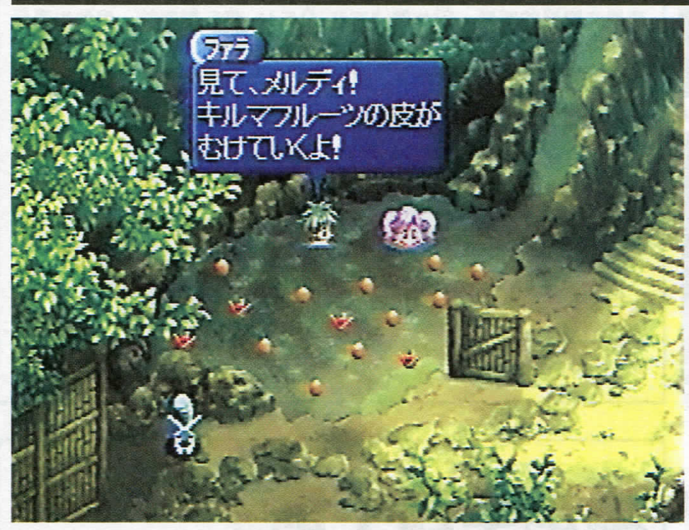
將有兩個新角色！

除此之外，AM2 還透露了《VF4》的登場角色數目。首先《VF3》內的十二位角色全部都會再次登場，至於新角色則有兩人，第一個是使用少林寺羅漢拳法的和尚，而第二位暫時只知道會是名女性角色。前者在AOU SHOW中也有出展，他的演武片段充滿力量感，令看過的人留下深刻印象。不過兩名新角色的名字暫時仍然未定。

其他已知舊角色之轉變：

- ◆ JACKY 改穿著了緊身衣，肌肉（尤其是腹肌）顯得異常結實
- ◆ SARAH 的改變不是太大，和《VF3》時有九成相似
- ◆ SHUN 已有九十多歲但仍然壯健
- ◆ JEFFERY 的上半身比以前更「橫」，服裝則沒有改變
- ◆ LION 少了一份年輕人的幼稚感覺，衣著也更為入時
- ◆ 鷹嵐是唯一沒有在 AOU 展出的舊角……可惜

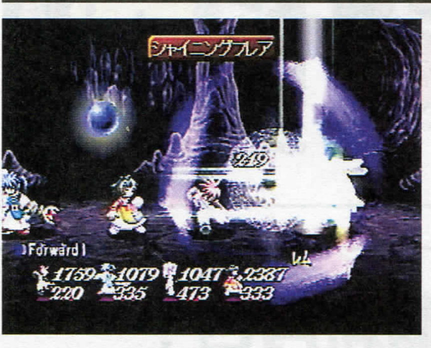
Tales of Eternia



陪審員：小璘
遊戲時間：100小時以上

曾經一度延期的遊戲《Tales of Eternia》，相信各位也玩過了吧！本作除了保留了此作系列的特色外，還向遊戲作出了一些修改，另外亦加插了PocketStation小遊戲下載，給人煥然一新的感覺。不過當初次公怖此遊戲時，雖然知道是由《Tales of Destiny》的人設井之叉睦老師擔任，但在四位主角的樣子出現過後，不少《Tales》Fans都感到十分失望；不知各位有沒有因以貌取「Game」，而錯過了這一套不俗的RPG遊戲作品呢？

充滿佈局的故事



本作遊戲共使用了三隻碟，比起前兩作增加了兩隻，除了是因為加插了一些精美的動畫和配音之外，故事的內容亦加長了不少。雖然故事一開始時，原本是平民的兩位主角，因想協助一位來自異地的少女而與村長鬧反，感覺上有點兒戲，不過原來這都是為往後的劇情而展開，都是玩者始料不及的。另外，在遊戲中也有不少似是而非的劇情，例如Rassis在初登場時協助主角，後來又好像對主角不利，但最後卻發現他是與主角同一陣線，每每都出乎玩者的意料之外，給予玩者一份又一份驚喜。

而在整個遊戲中，以極光術試練來交待Rid、Farah和Keel兒時一起發生的往事，及Meredy和其母親曾經歷的事情，除了將一些謎團解開之外，還從這些事件中令四位主角之間的友誼增強起來，充份傳達出重視友情的訊息。

方便（？）玩者的戰鬥

本作在戰鬥上基本上與前作沒太大分別，最不同的相信只是畫面上的設計，與及角色的出招方法。為了方便初玩者，遊戲在一開始都給與玩者簡易的操作方法，直至遊玩至某個時段後，才有一個名為「コンボコマンド」的道具出現，而又替角色安裝好後，玩者才能輸入有如格鬥技的指令才能為角色出招。雖然這的確是方便了初玩者，但卻忽略了有玩過前作的玩者，（有不少玩者都很欣賞這刺激的戰鬥方式而喜歡此作）而且簡易操作亦大大減低了連擒數目；即使是有道具作變換，不過若在遊戲的選項中可自由選擇將會更好，最低限度角色不會浪費一個放置飾物的空位，為的只是用輸入指令出招。

至於本遊戲的戰鬥難度一般，但這只屬在原本劇情的敵人上，若是在一些主故事以外的地方戰鬥的話，難度就會提高好幾倍！而由於玩者能夠使用的輔助道具不多，要取勝就要靠看玩者能否善用每個角色的特技了。

形同虛設的同伴

在本作中玩者可以自由使用的同伴總共有6人，而能夠同行的則只有4人，雖然可以讓玩者自由配搭同伴，不過相信絕大部份玩者（包括筆者）也會一直沿用四位主角──Rid、Farah、Keel和Meredy吧！？

第一是新同伴太遲登場。可讓玩者選擇的兩位Fog和Chat，他們都起碼在Disk 2才開始登場，而真正成為同伴卻在遊戲進行至三分二以後。即使他們成為同伴後，其Level可以與已有同伴相同，但相對起「用慣用熟」的四位主角，他們的特技都已經練得七七八八；試問玩者在一般情況下，是會選用特技較多的角色，還是為新同伴學習得技然後使用呢？（想集齊所有同伴的特技之玩者另作別論）

第二是根本沒有變換新同伴的機會。整個遊戲基本上是不用更改同伴便可完成，意思是除了其中一位主角因為某些原因，而需要由其他角色代替其空缺外，當中根本沒機會根據劇情而讓玩者自己更改同伴去行動。其中Fog較好，因為他有一次因故事而「強制」加入成同伴；至於Chat卻一次機會也沒有，還要由玩者自己上前去邀請她加入，她才會成為同伴，否則若玩者不知道她是可以成為同伴的話，她也一直是一位借船給Rid的小海盜……這樣不但容易使玩者忘記有其他同伴存在外，還會因沒機會使用到他們，而不清楚其在作戰時的優點；因此，如果在遊戲中加插一些需要新同伴行動的劇情，效果相信會更好。

有趣的PocketStation Mini Game和帳篷Chat

一個遊戲除了故事和玩法外，用來點綴遊戲的小事情亦會引起玩者的注意的，除了上集固有烹飪、特別事件和Mini Game外，在本作中初次登場的PocketStation Mini Game和帳篷Chat都設計得很有心思；前者不像別的遊戲下載之Mini Game玩法單調，後者則款式多多，不會重複聽到對談內容，而且又全配音，可見放了不少心機在製作這些微小的地方上。





總結

本作在整體上都表達得不錯，但因為故事分配得不太恰當，遊戲的重點都集中在故事的後半段，使玩者遊玩至中段都仍未清楚主角為什麼戰鬥，同時亦令後半段故事變得複雜及混亂，尤其是經過改造後的船和新設的飛行艇，它們就顯得沒有多大用途。

評分：8分

PlayStation

★：今期新增遊戲
■：資料有改動之遊戲

3 月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
1 日	■SD GUNDAM 英雄傳～大決戰！騎士 VS 武者～	BANDAI	5800 日圓	ACT
	PACHISLOT 帝王 MAKER 推奨 MANUAL 2～ICE STORY～	MEDIA ENTERTAINMENT	3200 日圓	SLG
	轉轉圈圈	HUDSON	5800 日圓	SLG
	LOGIC PRO ADVENTURE	AQUAROUGE	1980 日圓	PUZ
	天空之餐應 HELLO PROJECT VERSION	MEDIA FACTORY	4980 日圓	TAB
	MAGICAL DROP III + WONDERFUL!	TAITO	2800 日圓	PUZ
8 日	■FEVER 4 SANKYO 公式 PACHINKO SIMULATION	ICS	4800 日圓	SLG
	■SISTER ・ PRINCESS	MEDIA WORKS	6800 日圓	AVG
	■SISTER ・ PRINCESS 初回限定版	MEDIA WORKS	9800 日圓	AVG
	TONY HAWK'S PRO SKATER 2	SUCCESS	5800 日圓	SPT
	音樂創作室 3	ENTERBRAIN	5800 日圓	SLG
	KOEI 定番 SEIRES ANGELIQUE SPECIAL	KOEI	1500 日圓	SLG
	KOEI 定番 SEIRES AIR MANAGEMENT	KOEI	1500 日圓	SLG
	KOEI 定番 SEIRES 太閣立志傳 II	KOEI	1500 日圓	SLG
	KOEI 定番 SEIRES 提督之決斷 II	KOEI	1500 日圓	SLG
15 日	Dance Dance Revolution 4th MIX	KONAMI	OPEN 價格	SLG
	心跳回憶 2 對戰 PUZZLE 玉	KONAMI	OPEN 價格	PUZ
	在遊戲學習系列 7 在遊戲學習 TOEIC（R）TEST 語句 1700	NAGASE	2800 日圓（預定）	ETC
	ZERA 之 PUZZLE 組成一對	AFFECT	2800 日圓	PUZ
	From Tvanimation ONE PIECE GRAND BATTLE!	BANDAI	5800 日圓	FIG
	無敵王 TRIZENON	MARVELOUS ENTERTAINMENT	5800 日圓（預定）	AVG
	完全破壞	SELEN	3800 日圓	PUZ
	★CAPCOM GENERATION 第 2 集～魔界與騎士～CAPCOM COLLECTION	CAPCOM	2800 日圓	ACT
22 日	私立鳳凰學園 2 年純情組	J ・ WING	3800 日圓（預定）	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.56 THE SNIPER	D3 PUBLISHING	1500 日圓	ETC
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.57 THE 迷宮	D3 PUBLISHING	1500 日圓	ACT
	幻想水滸外傳 vol.2 CRYSTAL VALLEY 之決鬥	KONAMI	OPEN 價格	AVG
	逮捕令 YOU'RE UNDER ARREST	PIONEER LDC	6800 日圓	AVG
	Superlite 1500 Series 上海 DYNASTY	SUCCESS	1500 日圓	TAB
	MONSTER FARM JUMP	TECMO	2800 日圓（預定）	SLG
	★PUZZUNIC	ARTRON	4800 日圓	PUZ
	★BIO HAZARD GUNSURVIVOR CAPCOM COLLECTION	CAPCOM	2800 日圓	STG
	★逮捕令 YOU'RE UNDER ARREST 初回限定版	PIONEER LDC	8800 日圓	AVG
29 日	K-1 WORLD GRANDPRIX 2001 開幕版 by XING（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	FIG
	beatmania: THE SOUND OF TOKYO～小西康陽 PRODUCE～（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	SLG
	超級機械人大戰 ALPHA 外傳	BANPRESTO	6980 日圓（預定）	SLG
	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	5800 日圓	AVG
	加油 伍右衛門 大江戶大回轉	KONAMI	OPEN 價格	ACT
	心跳回憶 2 SUB-STORY VOL.2～Leaping School Festival～	KONAMI	OPEN 價格	AVG
	WOODY WOOD PECKER 之 GO! GO! RACING（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	RAC
	SENTIMENTAL GRAFFITI～約定～	NEC INTERACTIVE	3800 日圓	AVG
	THE 心理 GAME 10	VISIT	4800 日圓	ETC
	Major Wave 1500 SERIES 開車 ALL RIGHT	HAMSTER	1500 日圓	SLG
	Major Wave 1500 SERIES CAPTAIN LOVE	HAMSTER	1500 日圓	AVG
	SNK BEST COLLECTION THE KING OF FIGHTERS 99	SNK	2800 日圓	FIG
	超級機械人大戰 ALPHA 外傳（限定版）	BANPRESTO	9800 日圓（預定）	SLG
下旬	實戰 PACHISLOT 必勝法！DISC UP（暫稱）	SAMMY	2500 日圓	SLG
	SLOT！PRO2～爆裂大相撲・紅＆紫～	日本 TELENET	4200 日圓	SLG
	仙界通錄正史～TV ANIMATION 仙界傳封神演義～	BANDAI	5800 日圓	ETC
3 月	■PANDORA MAX SERIES Vol.6 ONI 零～復活	PANDORA BOX	1980 日圓	RPG
	THE HEIWA 天氣 STUDIO	AQUAROUGE	4800 日圓	SLG

4 月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
5 日	■BUS LANDING 2（THE BEST）	ASCII	2000 日圓	SPT
	ASCII CAUSAL COLLECTION POWER DOLL 2	ASCII	2000 日圓	SLG
12 日	X-MEN MUTANT ACADEMY	SUCCESS	5800 日圓	FIG
19 日	VICTOR HORROR COLLECTION VAMPIRE HUNTER D	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	2500 日圓	AVG
	★SIMPLE 1500 實用 SERIES VOL.07 開心學習考車牌	D3 PUBLISHING	1500 日圓	ETC
	★PACHISLOT 帝王 MAKER 推奨 MANUAL 3	MEDIA ENTERTAINMENT	4200 日圓	SLG
26 日	■TECHNO BEEBEE	KONAMI	4980 日圓	PUZ
	Forget me not～PALETTE	ENTERTBRAIN	4800 日圓	AVG
	SPIDER MAN	SUCCESS	5800 日圓（預定）	ACT
	私立鳳凰學園 3 年純真組	J ・ WING	3800 日圓（預定）	TAB
	HAPPY DIET	TWILIGHT EXPRESS	5800 日圓	SLG
	Superlite 1500 SERIES 繪畫 PUZZLE 5	SUCCESS	1500 日圓	PUZ
	KONOHANA:True Report	SUCCESS	2800 日圓	AVG
	驀然回首，原來就在身旁	PRINCESS SOFT	6800 日圓	AVG
	★實況 POWERFUL 棒球 2001	KONAMI	5980 日圓	SPT
	★TIME CRISIS PROJECT TITAN	NAMCO	4800 日圓	STG
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.58 THE 相撲	D3 PUBLISHING	1500 日圓	SPT
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.59 THE 推理～IT 探偵：18 之事件簿～	D3 PUBLISHING	1500 日圓	AVG
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.60 THE TABLE HOCKEY	D3 PUBLISHING	1500 日圓	SPT
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.61 THE QUIZ 2	D3 PUBLISHING	1500 日圓	ETC
	★GEAR 戰士	BANDAI	4800 日圓	ACT
	★KIDS STATION 自己可以做到！	BANDAI	3800 日圓	ETC
	★KIDS STATION 自己可以做到！KID STATION CONTROLLER SET	BANDAI	5800 日圓	ETC
上旬	大家的漢字教室 挑戰！！漢字檢定	DAINA	5800 日圓	ETC
4 月	三洋 PACHINKO PARADISE 5	IREM SOFTWARE ENGINEERING	價格未定	SLG
	元祖！動物占卜＋戀愛占卜 PUZZLE	CULTURE BRAIN	4300 日圓	ETC
	VIRTUAL 飛龍之拳 DASH	CULTURE BRAIN	1980 日圓	FIG
	SALARYMAN 接待麻雀	VISIT	4800 日圓	TAB
	★CLEOPATRA FORTUNE	ARTRON	5800 日圓	ETC

5 月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
2 日	★SD GUNDAM G GENERATION-if	BANDAI	3800 日圓（預定）	SLG
24 日	■EMBLEM SAGA	ENTERBRAIN	6800 日圓	SRPG
	★燒肉奉行	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	★BOUNTY HUNTER SARAH HOLY MOUNTAIN 之帝王	CAPCOM	5800 日圓	AVG
	★SUPERLITE 1500 SERIES CROSSWORD 3	SUCCESS	1500 日圓	PUZ
	★SUPERLITE 1500 數獨 5	SUCCESS	1500 日圓	PUZ
	★SUPERLITE 1500NANCRO 4	SUCCESS	1500 日圓	PUZ
下旬	★FANTASTIC FORTUNE	CYBER FRONT	價格未定	ETC
5 月	京都舞妓物語	VISIT	5800 日圓	SLG
	ANGEL DOLL	講談社	4800 日圓	AVG
	NANIWA 金融道～青木雄二之世間胸算用	講談社	5800 日圓（預定）	TAB
	★挑戰女流雀士 2	CULTURE BRAIN	1500 日圓	TAB
	★EVE The Fatal Attraction	GAME VILLAGE	7800 日圓	AVG

2001 年發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
春	真・女神轉生	ATLUS	價格未定	RPG
	HOSHIGAMI 沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800 日圓	SRPG
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC interchannel	6800 日圓（預定）	AVG
	和 i-mode 也在一起（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500 日圓	ACT
	MEMORIAL SERIES SUNSOFT Vol.1（暫稱）	SUNSOFT	2800 日圓（預定）	ETC
	很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	實戰 PACHINKO 必勝法！（暫稱）	TOMY	價格未定	SLG
	人鳥流	日本 SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本 SYSTEM	價格未定	PUZ
夏	SUMMON KNIGHT 2	BANPRESTO	價格未定	RPG
	★ZOIDS BATTLE CARD GAME	TOMY	5800 日圓（預定）	TAB
秋	X DRIVER THE GAME（暫稱）	BANDAI VISUAL	價格未定	RAC
2001 年	■惡魔城年代記 惡魔城 DRACULA	KONAMI	OPEN 價格	ACT
	普及版 1500 日圓 SERIES DOKI DOKI POYACCHIO 普及版	MEDIA RING	1500 日圓	ETC
	螢氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG

發售日未定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
	真・女神轉生 II	ATLUS	價格未定	RPG
	真・女神轉生 if	ATLUS	價格未定	RPG
	成為職棒隊督吧！	BANDAI	6800 日圓	SLG
	戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800 日圓	ACT
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional 編～	Coconut Japan Entertainment	1500 日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥 PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500 日圓	PUZ
	板田吾郎九段之連珠 BPV	CULTURE BRAIN	1500 日圓	TAB
	本格對戰將棋「聖」BPV	CULTUREBRAIN	1500 日圓	TAB
	戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800 日圓	TAB
	ANDAGA HUNTER（暫稱）	E3 STAFF	價格未定	未定
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	KNIGHTS OF GENISIS～神之黃昏	ESCOT	5980 日圓	SRPG
	MAIN ROTAR（暫稱）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	STG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HAMSTER	1500 日圓	RPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HAMSTER	1500 日圓	STG
	蒼鼠俱樂部 -i	JORDON	價格未定	SLG
	Dinobreeder another progress	J ・ WING	5800 日圓	SLG
	聖誕怪傑（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
	加油 五右衛門 PS	KONAMI	價格未定	ACT
	BATTLE SHIP 大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800 日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800 日圓	SLG
	PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800 日圓	SLG
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM 之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500 日圓	PUZ
	爆彈小子 SCOOP THE KID（暫名）	Tears	價格未定	AVG
	BACKGUNNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800 日圓	SLG
	Tutankhamen 之遺言（暫稱）	WIZARD	價格未定	AVG
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800 日圓（預定）	SLG
	LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800 日圓（預定）	SRPG

PlayStation 2

3 月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
1 日	F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800 日圓	RAC
	BLOODY ROAR 3	HUDSON	6800 日圓	FIG
	MIDNIGHT CLUB	SYSCON ENTERTAINMENT	5800 日圓	RAC
	Z.O.E	KONAMI	OPEN 價格	AVG
	Z.O.E PRIMIUM PACKAGE	KONAMI	13800 日圓	AVG
8 日	■唐老鴨 RESCUE 大作戰爭!	UBI SOFT	6800 日圓	ACT
	成為 Pilot 吧！2	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800 日圓	SLG
	ESPN national Hockey Night	KONAMI	OPEN 價格	SPT
	A 列車 2001	ARTDINK	6800 日圓	SLG
	EXTERMINATION	Sony Computer Entertainment	6800 日圓	AVG
15 日	■WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5	KONAMI	OPEN 價格	SPT
	電車 GO！3 通勤編	TAITO	6800 日圓	SLG
	首都高 BATTLE 0	元氣	6800 日圓	RAC
	RESCUE HELI AIR RANGER	ASK	6800 日圓	SLG
	PARAPARA PARADISE	KONAMI	OPEN 價格	SLG
	我與魔王	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	RPG
22 日	BIO HAZARD Code:Veronica 完全版	CAPCOM	6800 日圓	AVG
	風之古洛挪亞 2～世界希望忘記的東西～	NAMCO	6800 日圓	ACT
	BATTLE GEAR 2	TAITO	6800 日圓	RAC
	MONSTER FARM	TECMO	6800 日圓	SLG
	實況 J LEAGUE PERFECT STRIKER 3（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	SPT
29 日	■VELVET FILE plus	DAZ	3800 日圓	SLG
	SUPER GAL DERRICK HOUR	ENIX	6800 日圓	ACT
	決戰 II	KOEI	7800 日圓	SLG
	GALLOP RACER 5	TECMO	6800 日圓	RAC
	beatmania II DX 4th style songs collection	KONAMI	價格未定	SLG
	永世名人 5（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	TAB
	TYPING 淪橫 明日之丈 鬥打	SUNSOFT	4300 日圓	ETC
	TYPING 淪橫 明日之丈 鬥打 USB 鍵盤同梱版	SUNSOFT	6800 日圓	ETC
	NET KARAOKE	ERGO SOFT	6800 日圓	ETC
	beatmania 打打打！！（KONAMI USB 鍵盤同梱）	HANGS ON ENTERTAINMENT	6800 日圓	ETC
	SUPER VALUE SET 決戰＆決戰 II	KOEI	12800 日圓	SLG
	★EGBROWSER	ERGO SOFT	3800 日圓	ETC
3 月	必殺 PACHISLOT STATION V 炎之爆笑軍團	SUNSOFT	5800 日圓	SLG

4 月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
5 日	■Love Songs 偶像是同班同學	D3 PUBLISHING	6800 日圓	SLG
	■Love Songs 偶像是同班同學 初回限定版（TYPE A 瀨戶、觀月 VERSION）	D3 PUBLISHING	9800 日圓	SLG
	■Love Songs 偶像是同班同學 初回限定版（TYPE B 葉薹、櫻井、神樂 VERSION）	D3 PUBLISHING	9800 日圓	SLG
	■Love Songs 偶像是同班同學 初回限定版（TYPE C 橘、桃園、天城 VERSION）	D3 PUBLISHING	9800 日圓	SLG
	TRUE LOVE STORY 3	ENTERBRAIN	6800 日圓	SLG
26 日	★RAYMAN REVOLUTION！	UBI SOFT	6800 日圓（預定）	ACT
上旬	A 列車 2001 追加車輛 DISC	ARTDINK	2800 日圓（預定）	ETC
4 月	GUITARMAN ONE	KOEI	1500 日圓	ETC
	GRAN TURISMO 3 A spec	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800 日圓	RAC
	FLINTSTIONES FEVER! ROCKVEGAS BOX	IDEA FACTORY	7800 日圓	RAC
	GUN=HEARTS（暫稱）	IDEA FACTORY	5800 日圓	ACT
	機甲兵團 J-PHOENIX	TAKARA	6800 日圓	ACT
	BASIC STUDIO POWERFUL GAME 工房	ARTINK	9800 日圓	ETC
	SUPER MIC CHAN	PACIFIC CENTURY CYBER WORKS JAPAN	價格未定	ACT

5 月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
2 日	拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800 日圓	ETC
	花和太陽和雨	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800 日圓	AVG
10 日	■東京巴士案內 今日起你也是車長	SUCCESS	5800 日圓	SLG
24 日	■PHASE PARADOX	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800 日圓	AVG
5 月	★GOLFUL GOLF	ARTDINK	6800 日圓	SPT

6 月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
6 月	■REMOTE COCORON	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	莉莉之鍊金術士～查魯布洛古之鍊金術士 3～	GUST	6800 日圓（預定）	SLG

7 月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
7 月	FINAL FANTASY X	SQUARE	價格未定	RPG

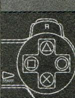
10 月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
10 月	活躍的公主	角川書店	6800 日圓（預定）	RPG

2001 年發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
春	■MIGHT AND MAGIC DAY OF THE DESTROYER	IMAGINEER	6800 日圓	RPG





	激寫BOY 2 特種大國日本	IREM SOFTWARE ENGINEERING	價格未定	ACT
	Digital Holmes（暫稱）	ARC SYSTEM WORKS	5800 日圓	未定
	對局麻雀 在網上食糊！（暫稱）	ARIKA	價格未定	TAB
	實名實況競馬DREAM CLASSIC 2001 SPRING	BANDAI	價格未定	SLG
	KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	6800 日圓	RPG
	D.N.A～Dark Natice Apostle～	HUDSON	6800 日圓	AVG
	GUITAR MAN	KOEI	5800 日圓	SLG
	鋼鐵之咆吼～WARSHIP COMMANDER～	KOEI	6800 日圓	SLG
	NBA HOOP 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	價格未定	ACT
	Evocide	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	6800 日圓（預定）	AVG
	ANIME 英語會話 十五少年漂流記	SUCCESS	3800 日圓	ETC
	ANIME 英語會話 TOTOI	SUCCESS	3800 日圓	ETC
	ANIME 英語會話 出位老鼠大活躍	SUCCESS	3800 日圓	ETC
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	Enjoy Magic SERIES vol.1	SUNSOFT	價格未定	ETC
	MISSING BLUE	TOKIN HOUSE	價格未定	AVG
	F1 RACING CAMPIONSHIP	UBI SOFT	6800 日圓	RAC
	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法 東京	價格未定	SPT
	ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	FROM SOFTWARE	6800 日圓	ACT
夏	■TORO 與假日（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	■EVERBLUE（暫稱）	ARIKA	價格未定	AVG
	SkyGunner	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	ZEONIC FRONT 機動戰士GUNDAM 0079	BANDAI	6800 日圓（預定）	SLG
	Devil May Cry（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
	Global Folktale	IDEA FACTORY	價格未定	SRPG
	GENERATION OF CHAOS	IDEA FACTORY	價格未定	SLG
	ACE COMBAT 4（暫稱）	NAMCO	價格未定	STG
	爆走貨車傳說 3～男花道夢浪漫	SPIKE	價格未定	RAC
	★PARAPPA RAPPER 3（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	★TAPTAP ★PARADISE	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
冬	TRIANGLE AGAIN（暫稱）	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
2001 年	■GOLF NAVIGATOR VOL.1	SPIKE	3800 日圓	SPT
	■GOLF NAVIGATOR VOL.2	SPIKE	3800 日圓	SPT
	■GOLF NAVIGATOR VOL.3	SPIKE	3800 日圓	SPT
	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	RALLY HARD（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	RAC
	TYPHOON（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	SLG
	SILENT HILL 2（暫稱）	KONAMI	價格未定	AVG
	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	價格未定	ACT
	鐵甲機 三日月（暫稱）	MEDIA FACTORY	價格未定	ACT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	SHADOW HEART	ARUZE	價格未定	AVG
	POINIE'S POIN	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	ACT
	★魔劍 炎	ATLUS	價格未定	AVG

2002 年發售預定

	A 列車 2002（暫稱）	ARTDINK	價格未定	SLG

2003 年發售預定

	A 列車 2003（暫稱）	ARTDINK	價格未定	SLG

發售日未定

	■PIPOSARU 之遊戲（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	■波洛古羅斯物語 3	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800 日圓	RPG
	■WTA TOUR TENNIS（暫稱）	KONAMI	價格未定	SPT
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	機動戰士GUNDAM 相逢在宇宙中編	BANDAI	價格未定	ACT
	BIO HAZARD SERIES（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
	MAXIMO（暫稱）	CAPCOM	價格未定	ARPG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800 日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800 日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800 日圓	SLG
	山卡之BATTLE（暫稱）	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA（暫稱）	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3（暫稱）	ENIX	價格未定	RPG
	BBD2000（暫稱）	ENIX	價格未定	ETC
	爆流 2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	6800 日圓	SLG
	BOMBERMAN2001（暫稱）	HUDSON	價格未定	ACT
	AI 圍棋 2001（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
	AI 將棋 2001（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
	AI 麻雀（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
	1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SOLDNERSCHILD 2（暫稱）	KOEI	價格未定	SRPG
	決戰 III（暫稱）	KOEI	價格未定	SLG
	AGE OF EMPIRE II（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	TUNING CAR RACING GAME（暫稱）	MTO	5800 日圓	RAC
	徹萬 免許皆傳（暫稱）	NAXAT	價格未定	TAB
	NAVY-FORCE（暫稱）	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
	WORLD NEVERLAND 3（暫稱）	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	Perfect Golf 3（暫稱）	SETA	價格未定	SPT
	電線（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	立體忍者活劇 天誅 2（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	WRC（暫稱）	SPIKE	價格未定	RAC
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	全日本PRO WRESTLING（暫稱）	SPIKE	價格未定	SPT
	FIRE PRO WRESTLING（最新作）	SPIKE	價格未定	SPT
	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	通信上海（暫稱）	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	Road Star Trophy 2000	TAITAS JAPAN K.K.	價格未定	RAC
	電車GO!系列最新作（暫稱）	TAITO	價格未定	SLG
	EX 億萬長者 GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX 人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX 日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	Kunai（暫稱）	TECMO	價格未定	ACT
	3D Real Drive（暫稱）	Vial One	價格未定	RAC
	F-1（暫稱）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	聖靈機RAYBLADE 2（暫稱）	WINKY SOFT	價格未定	SLG
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX（暫稱）	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	玉繭物語 2（暫稱）	元氣	價格未定	RPG
	最強東大將棋 3	每日 Communication	價格未定	TAB
	SOUL SURFING（暫稱）	童	價格未定	ACT
	JO JO 之奇妙冒險 第 5 部（暫稱）	CAPCOM	價格未定	ACT
	勝負師傳說 哲也（暫稱）	ATHENA	價格未定	不詳
	櫻大戰系列	SEGA	價格未定	AVG
	新．SPACE CHANNEL 5（暫稱）	SEGA	價格未定	ACT
	SPACE CHANNEL 5	SEGA	價格未定	ACT
	創造系列兩套作品	SEGA	價格未定	SLG
	VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	價格未定	FIG

Dreamcast

3 月發售預定

1 日	FIRE PRO WRESTLING D	SPIKE	6800 日圓（預定）	SPT
15 日	BATTLE BEASTER	STUDIO WONDER EFFECT	5800 日圓	SLG
	LE MANS 24 HOURS	SEGA	5800 日圓	RAC
22 日	BIO HAZARD Code:Veronica 完全版	CAPCOM	5800 日圓	AVG
	春雨曜日	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	AVG
	POWER JET RACING 2001	CRI	5800 日圓	RAC
	EVE ZERO 完全版 The ark of the matter	GAME VILLAGE	7800 日圓（預定）	AVG
	櫻大戰 3～燃燒的巴黎～	SEGA	7800 日圓	AVG
	櫻大戰 3～燃燒的巴黎～ORIGINAL 手提通訊器型 VISUAL MEMORY SET	SEGA	9800 日圓	AVG
	櫻大戰 3～燃燒的巴黎～ORIGINAL SHANOWAL 謹製音樂盒	SEGA	9800 日圓	AVG
	WORLD SERIES BASEBALL 2K1	SEGA	6800 日圓	SPT
29 日	■ILLBLEED	CRAZY GAME	5800 日圓	ADV
	LOVE HINA SMILE AGAIN	SEGA	8800 日圓	AVG
	NFL 2K1	SEGA	5800 日圓	SPT
	SGGG（D-DIRERT 專賣）	SEGA	5800 日圓	SRPG
	NBA 2K1	SEGA	5800 日圓	SPT
3 月	ILLBLEED @barai 版	SEGA	價格未定	ADV
	瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	價格未定	RPG

4 月發售預定

4 日	■ELDORADO GATE 第 4 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
5 日	■es	朝日電視台	6800 日圓	AVG
	Canvas～褐色的 MOTIF～	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	AVG
	★SPIRIT OF SPEED 1937	ACCLAIM JAPAN	3800 日圓	RAC
12 日	■Angel Present	NEC Interchannel	6800 日圓	AVG
	★SPORTS JAM	SEGA	5800 日圓	SPT
19 日	★新世紀EVAGELION TYPING E 計劃	GAINAX	6800 日圓	ETC
26 日	CHI Q 的朋友們	NEXTECH	3800 日圓（預定）	ETC
	HAPPY ★LESSON	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
	KONOHANA:True Report	SUCCESS	2800 日圓	AVG
	WWF ROYAL RUMBLE	YUKES	價格未定	SPT
	★ADVANCE 大戰略 2001（暫稱）	SEGA	7800 日圓	SLG
4 月	Close To～祈禱之丘～	KID	6800 日圓（預定）	AVG

5 月發售預定

24 日	★BOUNTY HUNTER SARAH HOLY MOUNTAIN 之帝王	CAPCOM	5800 日圓	AVG
5 月	■歡迎來到PIA CARROT！2.5	NEC INTERCHANNEL	7200 日圓	AVG
	★EXODUS GUILTY NEOS	ABEL	價格未定	AVG

6 月發售預定

6 月	火焰聖母～The Virgin on Megiddo～	廣美	價格未定	AVG

2001 年發售預定

春	■CRAZY TAXI 2	SEGA	價格未定	RAC
	GUNDAM BATTLE ONLINE	BANDAI	價格未定	SLG
	COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800 日圓	RAC
	井上涼子～ROOMMATE～	DATAM POLYSTAR	6800 日圓（預定）	SLG
	NBA Hoopz	MIDWAY	價格未定	SPT
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	FLAG LANSTEL（暫稱）	TAKUYO	價格未定	AVG
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	LitherB（暫稱）	TAKUYO	價格未定	PUZ
夏	As Snow…（暫稱）	SEGA	價格未定	SLG
	ALIEN FRONT	SEGA	價格未定	ACT
	團團轉溫泉 2（暫稱）	SEGA	價格未定	ETC
	GetBass 2	SEGA	價格未定	SPT
	DYNAMIC GOLF	SEGA	價格未定	SPT
	創造打吡馬 2（暫稱）	SEGA	價格未定	SLG
	FARNATION	SEGA	價格未定	RPG
	機動戰士GUNDAM 連邦 vs 自護	BANDAI	價格未定	ACT
秋	VICTORY GOAL 2001（暫稱）	SEGA	價格未定	SPT
2001 年	OUTTRIGGER	SEGA	價格未定	STG
	MYSTEREET～不可逆世界的探偵紳士～	ABEI	價格未定	AVG
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	CULDCEPT SECOND	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	MAGIC the GATHERING	SEGA	6800 日圓	TAB
	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT
	NIBELUNGEN 之戒指	SUCCESS	6800 日圓	AVG
	莎木 II	CRI	價格未定	RPG
	NHL 2K 系列	SEGA	價格未定	SPT
	NFL 2K 系列	SEGA	價格未定	SPT
	NBA 2K 系列	SEGA	價格未定	SPT
	DERBY OWNER'S CLUB ONLINE	SEGA	價格未定	SLG
	ToeJam & Earl	SEGA	價格未定	ACT
	POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPT
	Froigan Brothers	SEGA	價格未定	ACT
	Project Propeller Online（暫稱）	SEGA	價格未定	STG
	創造怪物！	SEGA	價格未定	SLG
	World Series Baseball 2K 系列	SEGA	價格未定	SPT

發售日未定

	■NEPPACHI VI@VPACHI～CR 尋寶探險隊～	DAIKOKU 電機	價格未定	SLG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	超級機械人大戰 α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	GAIA MASTER（暫稱）	CAPCOM	價格未定	TAB
	MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
	職業指南麻雀「兵」DX 通信對應版	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800 日圓	SLG
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800 日圓（預定）	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	TREASURE STRIKE @abarai 版	KID	價格未定	ACT
	Memories Off 2（暫稱）	KID	價格未定	AVG
	聖誕怪傑（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
	盜墓迷城（暫稱）	KONAMI	價格未定	AVG
	AGE OF EMPIRE（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	PACHISLOT 帝王DREAM SLOT（暫稱）	MEDIA ENTERTAINMENT	4800 日圓（預定）	SLG
	章魚之MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	DARK EYES（暫稱）	NEXTECH	價格未定	RPG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	仙魔大戰 2000 假名LEON 新帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	Dee Dee Planet	SEGA	2800 日圓	ACT
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	type-X～spiral nightmare～	SEGA	價格未定	AVG
	AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
	GET BASS @abarai 版	SEGA	價格未定	SPT
	THE HOUSE OF THE DEAD 2 @abarai 版	SEGA	價格未定	STG
	ZOMBIE REVENGE @abarai 版	SEGA	價格未定	ACT
	DYNAMITE 刑事 2@abarai 版	SEGA	價格未定	ACT
	春風戰隊 V FORCE 2（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
	K1 DREAM	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	10SIX～Own.Mine.Defend.Attack.24-7～	發售商未定	價格未定	SLG



日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	DYNIMITE ROBO （暫稱）	童	價格未定	ACT
	紫炎龍 2（暫稱）	童	價格未定	STG
	K-Project（暫稱）	SEGA	價格未定	STG
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
	新 SPACE CHANNEL 5（暫稱）	SEGA	價格未定	ACT

Nintendo 64

3 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
29 日	實況 POWERFUL 棒球 BASIC 版 2001（暫稱）	KONAMI	6800 日圓	SPT
30 日	蒼鼠物語 64	CULTURE BRAIN	6480 日圓	SLG

4 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
4 月	動物之森（暫稱）	任天堂	5800 日圓	SLG

2001 年春發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	現代大戰略 Ultimate War	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	BERBY STALLION 64（暫稱）	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	動物番長（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	ECHO DELTA（暫稱）	任天堂	5800 日圓	STG
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980 日圓	RAC
	FLIGHT SIMULATOR（暫稱）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	SURIC 驅 RAJIC 驅	任天堂	5800 日圓	RAC
	CONKA'S QUEST（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT

Nintendo Gamecube

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG

Game Boy

3 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2 日	THE BLACK ONIKIS	TAITO	4500 日圓	RPG
9 日	說話 BATTLE	ALPHA DREAM	4500 日圓	ETC
	DRAGON QUEST MONSTERS 2 瑪露達之不思議之鍵 路加之起程	ENIX	6400 日圓	RPG
	無敵王 TRIZENON	MARVELOUS ENTERTAINMENT	4800 日圓	AVG
15 日	WOODY WOOD PACKER 之 GO! GO! RACING	KONAMI	4500 日圓（預定）	RAC
16 日	■SPACE NET COSMO BLUE	IMAGINEER	4800 日圓	RPG
	■SPACE NET COSMO RED	IMAGINEER	4800 日圓	RPG
22 日	CROSS HUNTER ～ AXE HUNTER VERSION ～	GAME VILLAGE	4800 日圓	RPG
	CROSS HUNTER ～ TREASURE HUNTER VERSION ～	GAME VILLAGE	4800 日圓	RPG
	CROSS HUNTER ～ MONSTER HUNTER VERSION ～	GAME VILLAGE	4800 日圓	RPG
23 日	■MEDAROT 4 KABUTO VERSION	IMAGINEER	4500 日圓	SLG
	■MEDAROT 4 KUWAGATA VERSION	IMAGINEER	4500 日圓	SLG
	■～沙漠之四神～幻想魔傳最遊記	J WING	4980 日圓（預定）	ETC
	忍者亂太郎～忍者學園入學之段～	ASK	4500 日圓	ACT
	扮靚日記	VICTOR INTERACTIVE	4200 日圓（預定）	ETC
27 日	TONY HAWK'S PRO SKATER	SUCCESS	3980 日圓	SPT
28 日	■POKEMON CARD GB2 GR 團參上！	任天堂	3900 日圓	TAB
29 日	Dance Dance Revolution GB Disney Mix（暫稱）	KONAMI	4800 日圓	SLG
30 日	ANIMASTER GB	MEDIA FACTORY	3980 日圓	SLG
	STREET FIGHTER ALPHA	CAPCOM	4300 日圓	FIG
3 月	POCKET COOKING	J WING	4800 日圓（預定）	SLG
	自爆小子 GB（暫稱）	MEDIA FACTORY	4300 日圓	RPG

4 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
12 日	DRAGON QUEST MONSTERS 2 瑪露達之不思議之鍵 伊魯之冒險	ENIX	6400 日圓	RPG
	★HUNTER × HUNTER ～禁斷之秘寶～	KONAMI	4500 日圓（預定）	ACT
中旬	好朋友 COOKING SERIES 2 好味麵包屋	MTO	4200 日圓（預定）	SLG
下旬	好朋友 COOKING SERIES 5 可愛之蒼鼠 2	MTO	4200 日圓（預定）	SLG
4 月	■元祖！動物占卜 GB+ 戀愛占卜 PUZZLE	CULTURE BRAIN	4300 日圓	ETC
	■金魚物語	CULTURE BRIAN	3980 日圓	AVG
	From TV Animation ONE PIECE 夢之路菲海賊團誕生！	BANPRESTO	4500 日圓	RPG
	GOLF LAND	任天堂	價格未定	SPT
	在 POCKET 中的王國	HECT	4500 日圓	SLG
	過來吧 LASCAL	TAM	4500 日圓	ETC
	蒼鼠太郎 2 蒼鼠大集合（暫稱）	任天堂	價格未定	ETC
	★DX 人生 GAME	TAKARA	4500 日圓（預定）	TAB

6 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6 月	★ZOIDS ～白銀之獸機神 LAIGA ZERO ～	TOMY	4500 日圓（預定）	不詳

8 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
10 日	★火車頭 THOMAS（暫稱）	TAM	價格未定	不詳

2001 年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	■HELLO KITTY 和 DEAR DANIEL 之 DREAM ADVENTURE	IMAGINEER	4500 日圓	ACT
	■多拉 A 夢 你和寵物之故事	EPOCH 社	4300 日圓	RPG
	★DT（暫稱）	MEDIA FACTORY	價格未定	ETC
夏	花樣男兒～ANOTHER LOVE STORY～	TDK CORE	4500 日圓（預定）	AVG
	真・女神轉生 TRADING CARD CARD SUMMONER	ENTERBRAIN	5200 日圓	TAB
	麥當勞物語（暫稱）	TDK CORE	4500 日圓（預定）	SLG
2001 年	■DANCE DANCE REVOLUTION GB3	KONAMI	4800 日圓	SLG
	KLUSTAR	SPIKE	4300 日圓	PUZ
	XtremeWheels 目標是 BMX Champion！	SPIKE	4300 日圓	RAC
	用 NET 來 GET MINI GAME@100	KONAMI	5800 日圓	ETC
	J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH 社	4300 日圓	SPT

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	GAMEBOY WARS POCKET TACTICS	任天堂	價格未定	SLG
	GRAND CASINO	ARTRON	價格未定	ETC
	BILLIARD CLUB	ARTRON	價格未定	SPT
	RAINBOW ISLAND	ARTRON	價格未定	ACT
	不思議之迷宮系列第 6 彈！風來的斯寧 GB2（暫稱）	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	忍者亂太郎 GB GALLARY	CULTURE BRAIN	3980 日圓	ETC
	CHINESE MONSTERS（暫稱）	CULTURE BRAIN	3980 日圓	ACT
	STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	6800 日圓	RPG
	BOON BOON CABOON	GAPPUS	3800 日圓	STG
	GO!GO! 順風車 2	J WING	4800 日圓（預定）	RAC
	beatmania GB NET JAM（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	細小的巨人 MICROMAN URBROG 戰記 2010 ～多重合體 RPG ～	MEDIA FACTORY	價格未定	RPG
	DERBY STALLION 牧場（暫稱）	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	在實踐中有用的圍棋殘局	PONY CANYON	3980 日圓	TAB
	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	CHIKI CHIKI MACHINE 猛 RACE	SYSCOM ENTERTTAINMENT	4200 日圓（預定）	RAC

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	LOONEY TUNES COLLECTOR MARTAIN QUEST	SYSCOM ENTERTTAINMENT	4500 日圓	ACT
	傳說之 STARFEE（暫稱）	任天堂	3800 日圓	ACT
	POCKEMON PICROS	任天堂	價格未定	PUZ
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC

Game Boy Advance

3 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
21 日	BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE	CAPCOM	價格未定	ARPG
	全日本 GT 選手權	KEMCO	5200 日圓	RAC
	TWENTY 之 HEARTY PARTY	KEMCO	4800 日圓	ACT
	FIRE PRO WRESTLING RING A	SPIKE	5800 日圓	SPT
	我是航空管制官	TAM	5800 日圓	SLG
	SUPER MARIO ADVANCE（暫稱）	任天堂	4800 日圓	ACT
	爆熱躲避球 FIGHTERS	ATLUS	4980 日圓	SPT
	PINOBEE 之大冒險	HUDSON	4800 日圓	ACT
	桃太郎祭	HUDSON	5200 日圓	RPG
	KONAMI WAIWAI RACING ADVANCE（暫稱）	KOANMI	5800 日圓（預定）	RAC
	惡魔城 DRACULA CIRCLE OF THE MOON	KONAMI	5800 日圓（預定）	ACT
	JGTO 公認 GOLF MASTER ～ JAPAN GOLF TOUR GAME ～	KONAMI	5800 日圓（預定）	SPT
	POWER PRO 君 POCKET 3	KONAMI	5800 日圓（預定）	SLG
	PLAY NOVEL SILENT HILL	KONAMI	5800 日圓（預定）	AVG
	MONSTER GUARDIANS	KONAMI	5800 日圓（預定）	SLG
	ADVANCE GT-A	MTO	4980 日圓（預定）	RAC
	F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE（暫稱）	任天堂	4800 日圓	RAC
	KURUKURU KURURIN	任天堂	4800 日圓	ACT
	拿破崙	任天堂	4800 日圓	SLG
	遊戲王 DUNGEON DICE MONSTERS	KONAMI	5800 日圓（預定）	TAB
	MR. DRILLER 2	NAMCO	4800 日圓	PUZ
	CHU CHU ROCKET！	SEGA	4800 日圓	PUZ
	J LEAGUE POCKET	KONAMI	5800 日圓	SPT

4 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
26 日	GETBACKERS 奪還屋～地獄之丑角～（暫稱）	KONAMI	5800 日圓（預定）	RPG
	耽美夢想	KONAMI	5800 日圓（預定）	SLG
27 日	■「SPACE HEXITE」METAL LEGEND EX	JORDAN	5300 日圓	PUZ

5 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	黃金之太陽	任天堂	價格未定	RPG

6 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	SUPER BLACK BASS ADVANCE	STAR FISH	價格未定	SPT

2001 年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	多拉 A 夢 綠之惑星心跳大救出	EPOCH 社	4800 日圓	ACT
	BOMBERMAN STORY	HUDSON	價格未定	ARPG
	WINNING POST FOR GAME BOY ADVANCE	KOEI	價格未定	SLG
	無限奇行 ZERO TOURS	MEDIA RING	價格未定	RPG
	DIGI COMMUNICATION	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
夏	■HELLO KITTY MIRACLE COLLECTION（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	ETC
	ROBOT PONCOTS 2 CROSS VERSION	HUDSON	價格未定	RPG
	ROBOT PONCOTS 2 RING VERSION	HUDSON	價格未定	RPG
	PUYO PUYO（暫稱）	SEGA	價格未定	PUZ
	SONIC THE HEDGEHOG（暫稱）	SEGA	價格未定	ACT
	★TOYROBO FORCE	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
2001 年	MAIL CUTE	KONAMI	5800 日圓（預定）	ETC

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	STA-COMI	KONAMI	價格未定	SLG
	GAME BOY WARS FOR GAMEBOY ADVANCE（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	HATENA SATENA	HUDSON	價格未定	ETC
	森田將棋 ADVANCE	HUDSON	價格未定	TAB
	MARIO CART ADVANCE	任天堂	價格未定	RAC
	FIRE EMBLEM 暗闇之王女（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	馬穴大作戰	任天堂	價格未定	SRPG
	TACTICS ORGE 外傳	任天堂	價格未定	SRPG
	鼻尖合戰	任天堂	價格未定	未定
	MAGICAL VACATION（暫稱）	任天堂	價格未定	RPG
	WARIO LAND 4（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	好朋友麻雀 KABU REACH	KONAMI	價格未定	TAB
	MONSTER FARM MANIA	TECMO	價格未定	SLG

Neo-Geo Pocket

3 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
29 日	■SUPER REAL 麻雀 PREMIUM COLLECTION	SNK	4250 日圓	TAB
	PACHISLOT ARUZE 王國 POCKET e-CUP	SNK	3800 日圓	SLG

Wonder Swan

3 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
1 日	WIZARDARY SCENARIO 1 狂王之試練場	BANDAI	4500 日圓	RPG
8 日	Memories Off Festa	KID	4800 日圓（預定）	AVG
15 日	■DARK EYES ～BATTLE GATE～	BANDAI	4500 日圓	SLG
	■SD GUNDAM 英雄傳 ～騎士傳說～	BANDAI	3980 日圓	RPG
	■SD GUNDAM 英雄傳 ～武者傳說～	BANDAI	3980 日圓	RPG
29 日	WILD CARD	SQUARE	4300 日圓	RPG
3 月	POCKET 內的多啦 A 夢	BANDAI	4500 日圓	ETC

4 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
5 日	■名偵探柯南 黃昏之王女	BANDAI	3980 日圓	AVG
下旬	■HUNTER × HUNTER ～各人的決心～	BANDAI	4500 日圓	未定
	KAPPA GAMES 三毛貓 HOMES GHOST PANIC（暫稱）	光文社	4300 日圓（預定）	AVG
	MR DRILLER	NAMCO	4500 日圓	PUZ

5 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
下旬	爆雀 for WonderSwanColor（暫稱）	BANDAI	2980 日圓	TAB

6 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6 月	★KURU PARA	TOM CREATE	價格未定	不詳

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	PRINCESS MAKER 做夢的妖精	BANDAI VISUAL	4500 日圓	SLG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY II	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG
	FRONT MISSION	SQUARE	價格未定	SRPG





1

胡言亂語的MS話——

◆近日與街外人接觸多了…還得到有用的東西，不過事情總是不能完美…

◆有人曾叫筆者怨自己的命運，但是命運這東西是冇得怨的……

◆原來有不少年幼時的朋友已經結婚，oh……在此祝他（她）們白頭到老

◆已很久沒有買模型，要怨都是怨自己冇時間整理和冇空位放置…

◆已3月了，令筆者感到悲傷和討厭的日子快到，已8年……

◆想不到寫甚麼…在此收鍵

2

PRESTO第一次玩有200個MISS的時雨話：

◆ 宇多田光的新歌《CAN YOU KEEP A SECRET？》實在一流，百聽不厭。

◆ 最近覺得時間真係多多都唔夠我使……

◆ 主要原因係太多嗜好，街機、遊戲機、電腦GAME、ONLINE GAME、MAGIC、上CHAT ROOM、行街、找FRIEND食飯……

◆ 《KM3》出之前都係練唔掂CYCLETRON……

◆ 所以轉為練PRESTO！（KM3還有嘛！）

◆ 看了《VF4》的動畫，唔……除了靚左唔少之外，玩法好像沒什麼分別。

◆ 還是不要抱太大希望，費時到時失望。

◆ 但說到尾佢出左之後都係會狂煲……

◆ 本來仲有好多野想講，不過都係等下期先啦！

3

隨風．失去了、才懂得珍惜

◆ 張小嫻的《CHANNEL》給了隨風很多的啟發

◆ 當時我擁有了，可是我卻不懂得珍惜，認為這是理所當然的。殊不知世事根本沒有絕對，很多事只是自己一廂情願。現在我失去了，只能想要是當時沒有做某件事，結果是否會不一樣？但是我不明白，雖然我是想繼續擁有，可是又是否能夠忍受分享？

◆ 要是神都不愛我，我又怎可能愛我自己？

◆ 唉，想不到最後一個END才取要命，玩完又玩。不過無論如何，吸血鬼總算完成了！

◆ 突然不想說了，下期再見！

4

失了預算的SAKURA KI

※ 在下於本雙週內有很多事情也失去預算，時間和金錢都比預期消耗得多T_T

※ 好朋友們養了小狗，不過聽聞感染肺炎，希望小狗快些痊癒 ^_^

※ 今期在最後的時間感到十分緊迫，到寫編者話的時候仍有稿件未能完成，希望下期能夠改善……反省反省 #﹏#

※ 由於上期被某人說在下玩歌詞的關係，因此今期決定………繼續玩落去：P

※ 「喜歡妳讓我下沈，喜歡妳讓我哭…」煩死所有討厭這首歌的人 ^o^

※ GPM在三月會有很多人將會缺乏維他命M，只要看看遊戲發售時間表就會明白，櫻大戰3、WE5、GBA……$﹏$

※ 如果對在下有意見的話，歡迎E-MAIL到sakurakibc@sinaman.com ^_^

5

帶點忙碌的小璘——

☆正常的忙碌工作生活又開始了～（+﹏+）

☆因此在這星期幾乎沒寫過網頁……希望下星期會有新進展吧！

☆某晚在街上竟見到一個類似《BIO》喪屍的人，直到現在也懷疑那「人」是否只有小璘才看得到……很可怕～～＜（>_<）>

☆呵呵呵～！想不到★又在小璘所做的攻略中配音了！真幸福～（*^0^*）

6

沉醉於漫畫世界的咸旦仔

◆近日不斷有新書推出，真是一個大出血的月份。

◆ONE PIECE真是一套相當出色的漫畫，索柏真可愛呢！

◆通靈王之戰亦進入白熱化階段，真刺激！

◆WINNING 5快推出，今次加入了大量新球隊和系統，絕對是一件天大的喜訊。

7

在檜月之下的悠人

◆ 天上的神從沒有離棄詩人，於冬天的夜空之中他與檜月再度相遇了。詩人很高興呢！有檜月的時候他不會再寂寞。

◆ 詩人一向也相信是有安排者暗地安排一切的，因為這樣才是真理。

◆ 在這個月詩人十分快樂呢！因為詩人的房間已經整理好了，而且工作的進度又是很理想，太好了！

◆ 最近是睡公主的生辰，沒有任何準備的詩人不會被炒才怪呢？

◆ 除了這些事情之外詩人與故友再度合作，打算在珍珠大陸上冒險呢！

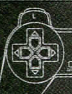
◆ 凡事也要用多方面的角度去思考，否則只會困在想像的死角之中。

◆ 近年來常常在夢境之中看到自己在學校中生活，是詩人太過喜歡懷緬過去，還是憧憬著自由自在的天空呢？

8

期待、期待的MARKS

各位都知道在下個月的15日會令足球迷興奮的大作，而既然身為足球迷的筆者當然會同樣地期待，再加上遊戲加入不少新原素，令本人更加興奮，因為不知道可否繼續現在仍然著長勝記錄（現在筆者不時會與DC那邊的小吉、良、AINHO切磋切磋）。



GAMEPLAYERS GROUP

online shopping

GAMEPLAYERS



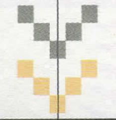
E-CARD誕生

INTRODUCING GAMEPLAYERS E-CARD

限量發售！

GAMEPLAYERS E-CARD 乃專為上網愛好者而呈獻，現已正式推出。配合現今網上購物的新趨勢，亦讓未有信用卡的朋友，可以同樣享受在 gameplayers.com.hk 網上 Shopping的樂趣。

首批推出的為《Street Fighter》及《BIO Hazard》兩大系列E-Card，每系列三張。



首批隨卡附送 **STREET FIGHTER** 滑鼠墊板，送完即止。
往後會有更多不同遊戲的「角色造型」系列推出，詳情請參閱 Gameplayers.com.hk及雜誌的最新公布。

如何使用 **GAMEPLAYERS E-CARD**?

(1.) 每款 Gameplayers「E-Card」的正面都會印上不同遊戲的「角色造型」，翻開「E-Card」背面，亦會看到卡上類似擦擦卡的銀油部分蓋著一組「E-Card」號碼和一組啟動密碼。

(2.) 在Gameplayers的網上商店揀選了適合貨品，到達「付款」頁面後，請將卡上的銀油部分刮去，輸入「E-Card」號碼及啟動密碼，然後自訂一組新的 E-Card戶口密碼。

(3.) 戶口成功啟動後，網站會由向閣下的E-Card收取你所訂購之款項，交易完成後會於網站頁面顯示結餘。

(4.) 可以選擇<合併E-Cards>方法使E-Card增值。

(最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準)

STREET FIGHTER 系列造型	
RYU	$100
SAKURA	$200
KEN	$300

BIO HAZARD系列造型	
CLAIRE	$100
STEVE	$200
ZOMBIE	$300

售賣地點: gameplayers.com.hk On-Line Shop
德勁電子 旺角好景商場1樓
佳勁電子 灣仔188商場1樓
天朗書報社 灣仔188商場地下



GAMEPLAYERS GROUP

$1 新機 隨時屬您

計劃參加者募集！

精選獎品包括

- Dreamcast
- PlayStation 2
- Gameboy Advance

2000.11.1 → 2001.12.31

憑【印花】以 $1 換取超值獎賞

數碼遊戲嘉年華 -- 第三次「競投日」
舉行日期：to be confirmed
地點：to be confirmed













由**即日**起，立刻剪下 Game Players DC「遊戲誌 DC」、Game Players PS「遊戲誌 PS」、Game Plus「遊樂誌」、Hyper PC Player「電腦遊園地」及 I KIDS「少年王」刊登之**【Gameplayers Group 印花】**。就有機會由 **2000年12月9日** 起，**為期一年**舉行的『數碼遊戲嘉年華』之「競投日」中，憑印花**以 $ 1 公開競投**多款新遊戲主機及其他重量級獎品。**印花愈多，奪標機會愈大！！**

詳細參加方法，請參閱 Gameplayers.com.hk 及雜誌的最新公布。
（最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準）**

印花

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

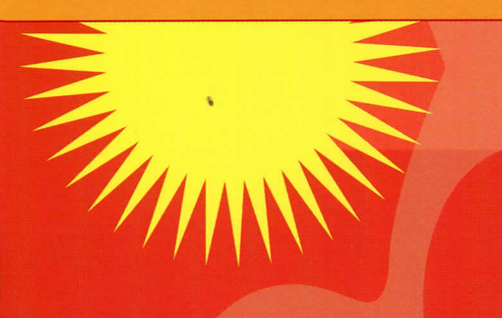
GAMEPLAYERS GROUP 印花

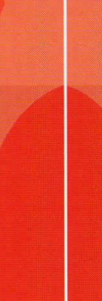
coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

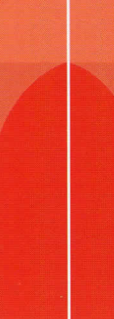
有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd


















GAMEPLAYERS GROUP
VOL.006
GAMEPLAYERS DC MAGAZINE
機動戰士GUNDAM 連邦 vs. 自護
GUNDAM
VS GUNDAM
GUNDAM BATTLE ONLINE
專題報導
SEGA 歷代主機回顧
超新作攻略
HUNDRED SWORDS
AERO DANCING i
2001年2月21日
GAMEPLAYERS DC VOL.006
準時同大家見面
RX-78
EFSF
© 創通エージェンシー・サンライズ
© BANPRESTO 2001
© CAPCOM CO.LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.
GAME DC
PLAYERS